CD COM JOGO COMPLETO SPEEDY ZONE

A revista de videojogos

Player

N.º 34 • 4,99€ (IVA incl.) SETEMBRO 2002

GT CONCEPT
TOKYO-GENEVA

MAIS DE **30** JOGOS VISTOS AO PORMENOR

- Time Splitters 2
- Freekstyle
- Lord of the Rings
- James Bond
- Warcraft
- Grand Prix 4
- Doom 3
- Legend of Zelda

PSX • PS2 • PC • DREAMCAST • XBOX • GAME BOY • N64 • GAMECUBE

Future Publishing
BIT Sociedade Editora, Lda
9 601073 013536 00034
ISSN: 0874-6842

ZOO TYCOON™

OS MIÚDOS ADORAM OS DINOSSAUROS.

MAS NÃO TANTO COMO OS DINOSSAUROS GOSTAM DE MIÚDOS.

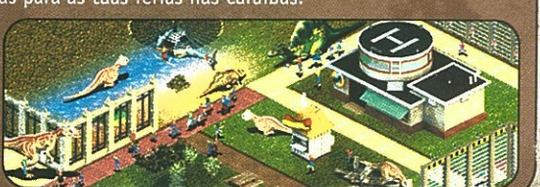
Gerir um jardim zoológico de grande sucesso pode ser uma tarefa perigosa em Zoo Tycoon – Dinosaur Digs Expansion Pack. 21 feras regressaram do passado, fazendo um enorme estrondo e, se tudo correr bem, muitos lucros para o zoo. Não percas o controlo destas criaturas e ficarás rico. Mas se elas tomarem as rédeas, o zoo irá à falência antes que possas rezar pela queda de outro meteorito...

AUMENTA OS TEUS LUCROS COM UMA BOA "CHACINA".
Os dinossauros carnívoros comem imenso. Pelo menos 100 kg por semana. Mantêm os seus estômagos cheios, dando-lhes carne crua ou mesmo um canguruzito para variar a dieta.

O QUE CONTA SÃO AS APARÊNCIAS. NÃO SE METAM COM UM BLINDADO.
O triceratops possui mais protecção do que um tanque de guerra. E a sua cauda pode ser uma arma mortífera. Por isso, embora os herbívoros não comam os guardas do zoo, podem esmagá-los num instante. Tem muito cuidado.

BRONTOBURGUERS PARA TODOS.
O Dino Digs tem novos edifícios que podem ser um grande contributo para as tuas acções de marketing. Um delicioso brontoburguer seguido de uma escorregadela pelo Dino-Escorregão significa muitos cifrões a entrar na tua caixa registadora!

UM APATOSAUROS PARA O MENINO? OU UM BRONTOSAURUS PARA A MENINA? TANTO FAZ, AMBOS SÃO ÓPTIMOS COMO ANIMAIS DE PELUCHE!
Novos animais. Novas lojas de lembranças. Mais lucros. Mais dinheiro. Coloca-os em posições estratégicas e podes fazer as malas para as tuas férias nas Caraíbas.



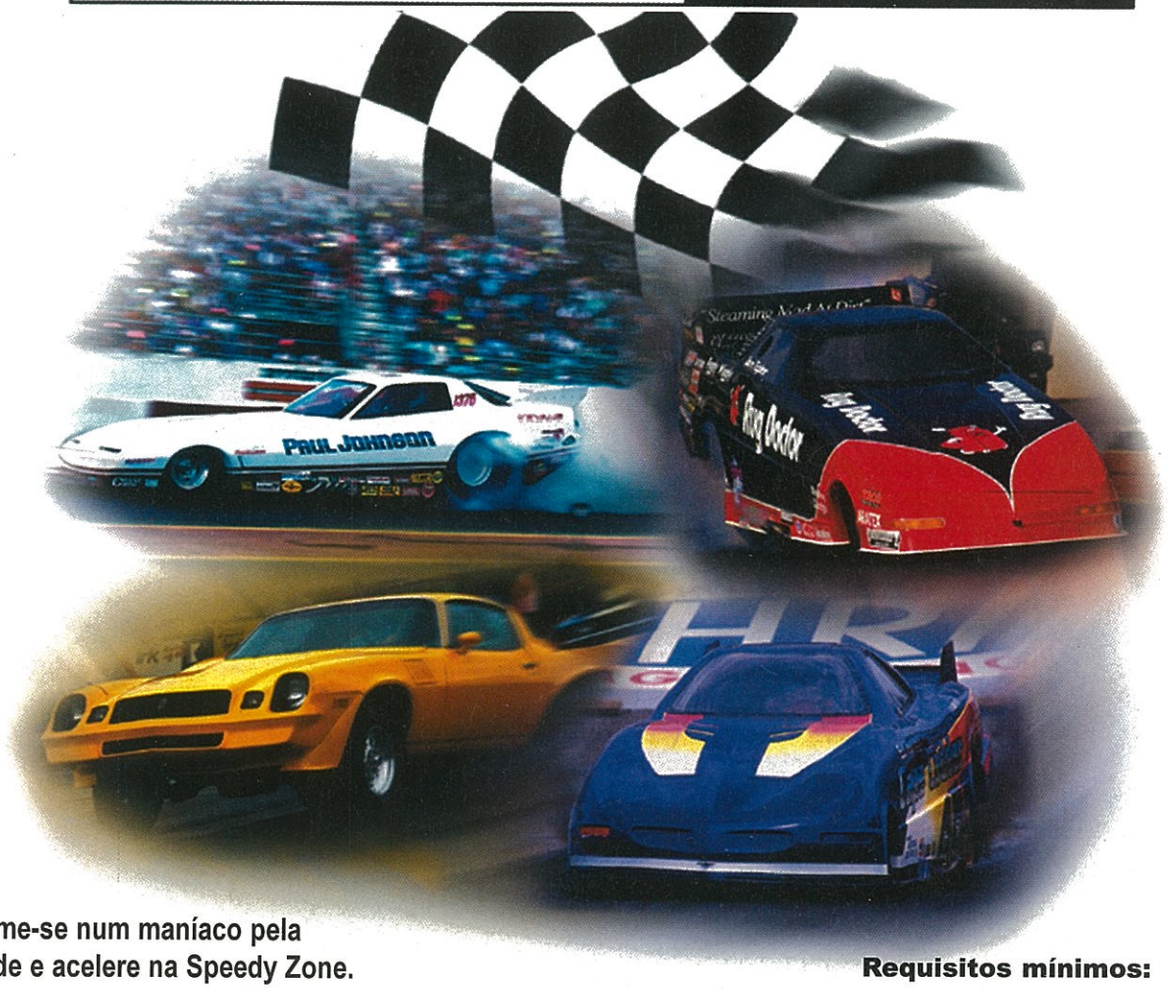
A embalagem da expansão Dinosaur Digs, onde o marketing é apenas um dos componentes. Para mais informações sobre outras facetas do jogo, visita **microsoft.com/portugal/jogos**

BLUE FANG GAMES

Microsoft game studios™

© 2002 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. Microsoft, Microsoft Game Studios e Zoo Tycoon são marcas registadas ou comerciais da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou noutros países. Os restantes nomes de produtos e empresas poderão ser marcas comerciais dos respectivos proprietários. O nome e logotipo Blue Fang Games são marcas registadas da Blue Fang Games LLC.

SPEEDY ZONE



Transforme-se num maníaco pela velocidade e acelere na Speedy Zone. Seleccione o seu carro favorito, aperte o cinto, meta o pé no acelerador e arrase a oposição nas estradas.

Requisitos mínimos:

Windows® 95 ou 98
Processador Pentium® a 133
16 MB de memória Ram
CD-ROM 4x
Placa de som compatível com Direct®X
Placa gráfica SVGA a milhares de cores
Teclado / Rato

PlayGames

A revista de videojogos **Player**

BIT, Sociedade Editora, Lda.
Capital Social: 5.000.000$00
Azinhaga da Torre do Fato, 19-B, Escritório 1, 1600-774 Lisboa
Tel.: 21 711 26 00 – Fax: 21 716 83 08 - E-mail: correio.player@bit.pt

Director Pedro Amaral [pamaral@bit.pt]
Editor Rui Guerreiro d'Ângela [rula@bit.pt]
Redacção e Colaboradores António Vigário, Rui Gouveia
Director de Produção Jorge Batista
Arte Filipa Vieira e Teresa Silva

Responsáveis de Contas Nuno Martins [nmartins@bit.pt], Sónia Silva [sonias@bit.pt]

Assinaturas Melanie Baptista [MelanieB@bit.pt]
Tel.: 21 711 26 03/04 – Fax: 21 716 83 08
Remessa Livre n.º 42121
1600-774 Lisboa
E-mail: assinante.player@bit.pt

Administração de Sistemas Jorge Mendes [jmendes@bit.pt]
Impressão Mirandela Artes Gráficas, SA
Rua Rodrigues Faria, 103
1300-501 Lisboa

Distribuição Midesa Portugal
Distribuição de Publicações, SA
Rua da República da Coreia, n.º 34
Ranholas, Sintra

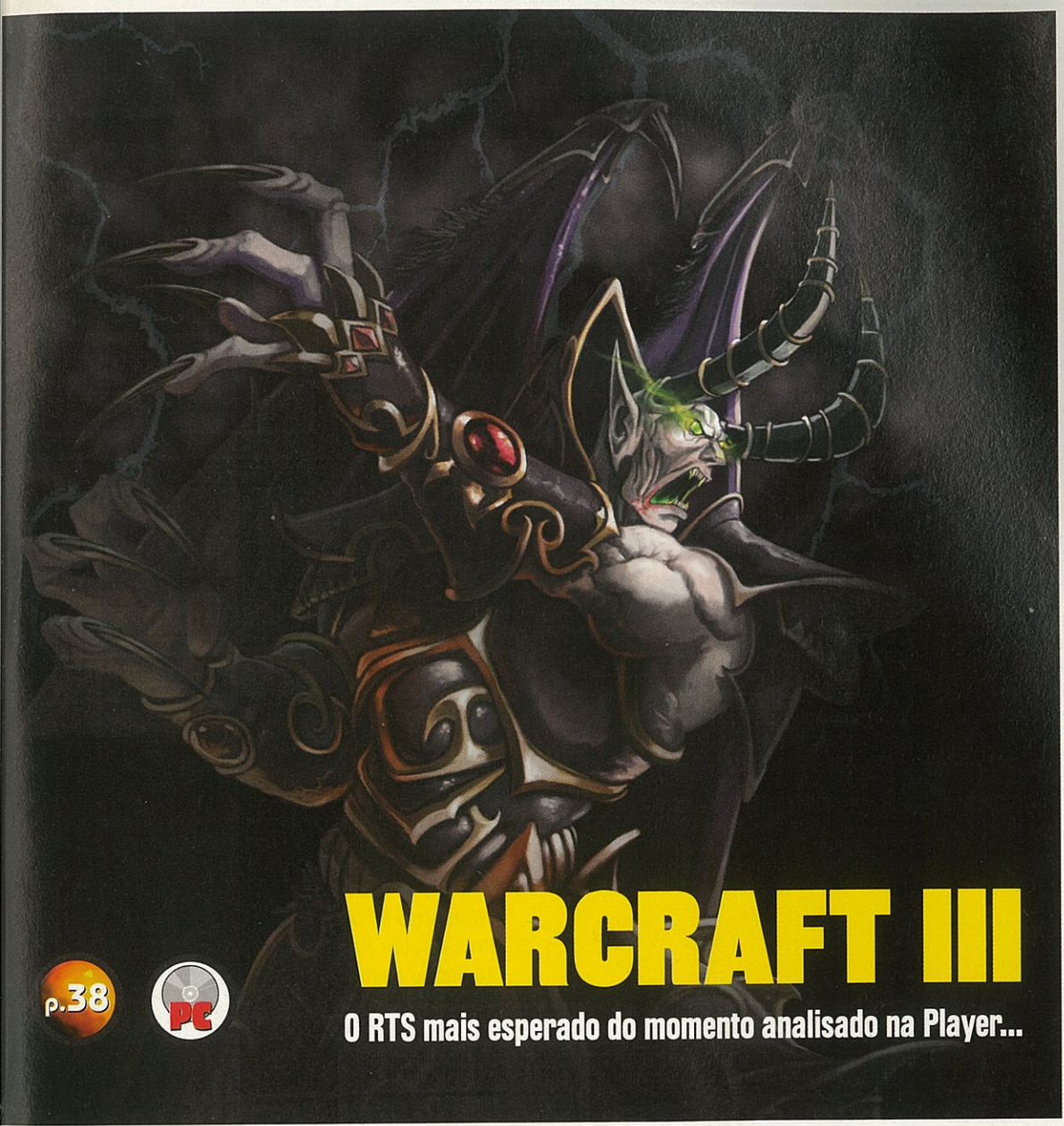
ICS: 123409
ISSN: 0874-6842
Depósito legal: 148597/00
Periodicidade: Mensal
Tiragem desta edição: 25.000 exs.

Os artigos inseridos nesta revista, traduzidos ou reproduzidos da Games Master, são propriedade de © Future Publishing Limited, England.

Future Publishing Your Guarantee Of Value — BIT Sociedade Editora, Lda

Player

Índice

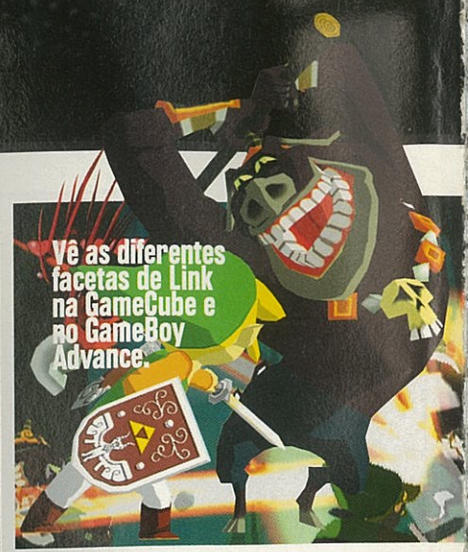


WARCRAFT III

p.38

PC

O RTS mais esperado do momento analisado na Player...



Vê as diferentes facetas de Link na GameCube e no GameBoy Advance.

Viaja pelo tempo e luta contra mafiosos, ou fuzileiros do espaço...

PS2 p.34

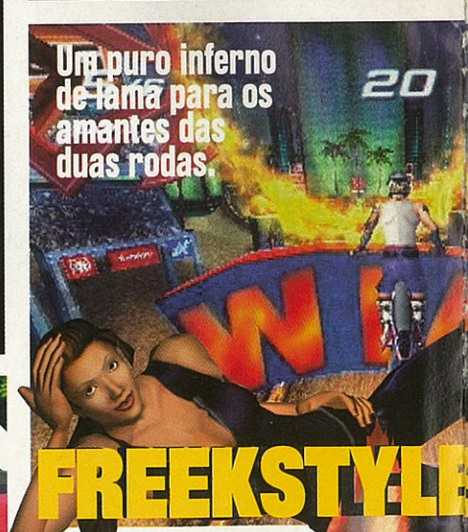
GT CONCEPT

TOKYO-GENEVA

O maior jogo de corridas do mundo está de volta! Acelera, atinge altas velocidades quando leres a nossa Análise e o nosso Guia.

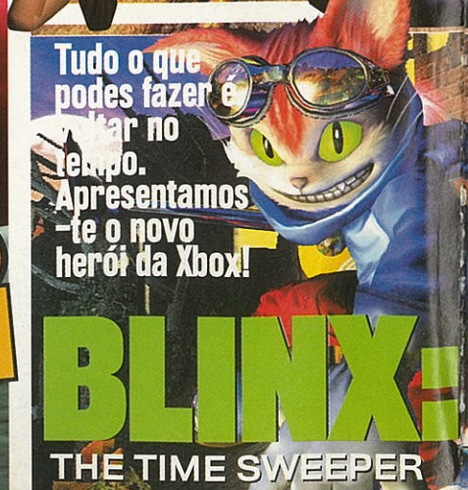
PS2 p.74

O GUIA



Um puro inferno de lama para os amantes das duas rodas.

FREEKSTYLE

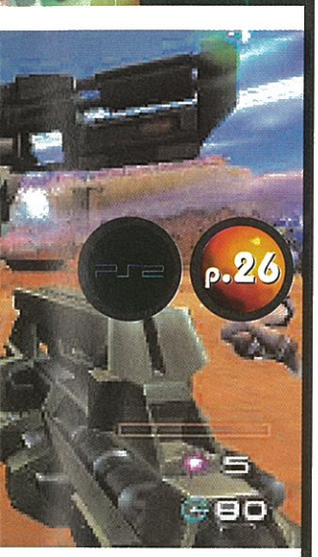


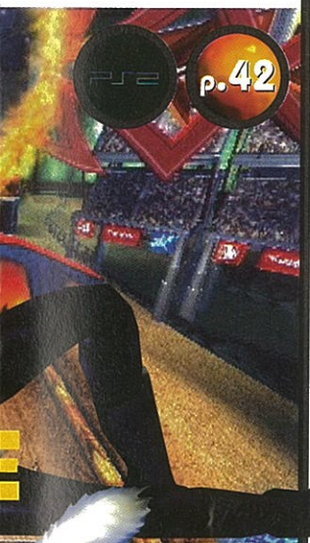
Tudo o que podes fazer é voltar no tempo. Apresentamos-te o novo herói da Xbox!

BLINX

THE TIME SWEEPER

ÍNDICE





A CHEGAR

As antevisões deste mês...

Legend of Zelda (GC) 16
Metroid Prime (GC) 18
Ratchet and Clank (PS2) 20
Blinx: The Timesweeper (Xbox) 22
Doom 3 (PC) 24
Primal (PC) 24
Timesplitters 2 (PS2) 26
Lord of the Rings (PS2, GBA) 28
Panzer Dragoon Orta (Xbox) 30
Yoshi's Island (GBA) 31
Shinobi (PS2) 31
Harry Potter (Multi) 32

ANÁLISES

As análises deste mês...

Gran Turismo Concept (PS2) 34
Warcraft III: Reign of Chaos (PC) 38
Virtua Striker 3 (GC) 40
Freekstyle (GC) 42
Delta Force: Urban Warfare (PSX) 44
Star Wars: Attack of the Clones (GBA) 46
007: Agent Under Fire (GC) 48
Aggressive Inline (PS2) 50
Duke Nukem: Manhattan Project (PC) 52
Le Tour de France (PS2) 52
Grand Prix 4 (PC) 53
Scooby Doo: 100 Frights (PS2) 54
Capcom Vs. SNK (PS2) 55
Star Wars: Clone Wars (PC) 55
Prisioner of War (PS2) 56
F1 2002 (PS2) 58
Slam Tennis (Xbox) 60
Grand Theft Auto 3 (PC) 61
Star Trek: Elite Force (PS2) 62
Hunter (Xbox) 62

TRUQUES

Dicas para os melhores jogos...

Medal of Honor: Frontline (PS2) 78
Soldier of Fortune 2 (PC) 78
Virtua Striker 2002 (GC) 78
Hunter: The Reckoning (Xbox) 78
SW: Jedi Starfighter (Xbox) 78
SW: Rogue Leader (GC) 79
Spider-Man: The Movie (GBA) 79
Aggressive Inline (PS2) 79
Grand Theft Auto 3 (PC) 79
Mike Tyson: Heavyweight Boxing (PS2) 79
Luigi's Mansion (GC) 80
Sonic Adventure 2: Battle (GC) 80
Pokemon Silver (GBC) 80
Grand Theft Auto 3 (PS2) 80
Super Smash Bros. Melee (GC) 80
Brian Lara Cricket (PS) 80
Jedi Knight 2: Jedi Outcast (PC) 81
Munch's Oddysee (Xbox) 81
Final Fantasy 10 (PS2) 81
Headhunter (DC) 81

...os melhores jogos...

Player

EDITORIAL

SOUBE A POUCO...

Acabaram-se as férias! Acabou-se a época dos grandes festivais e das grandes jogatanas à frente da nossa consola favorita e do nosso PC todo artilhado. Acabou-se o "bezerrar" a ler a Player e as longas tardes a molengar numa praia tão cheia como as ruas de Lisboa... Ah! Como o tempo passa quando estamos a contribuir para a arte do fazer nada!

OK! Já chega de lamúrias. Vamos arregaçar as mangas e trabalhar.

Pois é, nesta edição de Setembro (vocês sabem! Aquela altura do ano em que as aulas voltam a incomodar-nos como uma urticária - é triste, mas é necessário.) preparamos para vocês uma edição cheia de alta velocidade, de alguma violência e de uma certa nostalgia (as férias dão-nos para estas coisas). A pensar nos que gostam de sentir a adrenalina a pulsar pelas veias analisámos jogos como o *GT Concept*, *GP4* e *F1 2002*; naqueles que são mais pensativos e que ambicionam dominar o Mundo testámos o *Warcraft*; e nos mais velhinhos fizemos um Especial, onde recordamos os jogos do Spectrum e do SNES (bons velhos tempos...).

Por isso, já sabem: leiam a Player e um bom regresso às aulas...

Rui Guerreiro d'Ângela
Editor

RUBRICAS

Todos os meses o que de melhor a *Player* tem para oferecer...

Jogo Player 03
Notícias 06
Especial 14
A Chegar 16
Análises 33
Acessórios 68
Brinquedos 70
Multimédia 72
Dicas 73
Correio 82

ESCÂNDALOS

▲ Como se costuma dizer, dois é companhia – e quatro é ainda melhor!

MK EM QUADRUPLICADO

A Midway anunciou que o *Mortal Kombat: Deadly Alliance* incluirá um estilo de combate para quatro jogadores, tipo *mellée* em todas as plataformas. As novas armas incluem espadas e lanças, o que significa que este jogo americano se assemelhará muito ao *Soul Calibur 2*, da Namco. Ambos se estrelam no final deste ano.

IMPORTAÇÃO PARA A GC

Estás louco por jogar o Resi na tua GC, já? Precisas do sistema de batotas Action Replay, da Datel, que te permite jogar títulos americanos e japoneses no teu PAL GC. Não é preciso substituir *chips* e só terás de trocar de discos antes de carregar o jogo. Este produto custará cerca de 50 euros e podes comprá-lo directamente à Datel em www.codejunkies.com.

A NINTENDO *ON-LINE*

Para coincidir com o lançamento do Japão do *Phantasy Star 1* e *2* para a GC, a Nintendo lançará a 8 de Agosto um *modem* a 56K para esta consola, que custará apenas 40 euros. Virá depois um adaptador mais rápido para banda larga e os Estados Unidos estarão *on-line* em Novembro. Ainda não há uma data de lançamento para o *modem* na Europa, mas continuaremos a dar notícias.

INFORMAÇÃO RESI

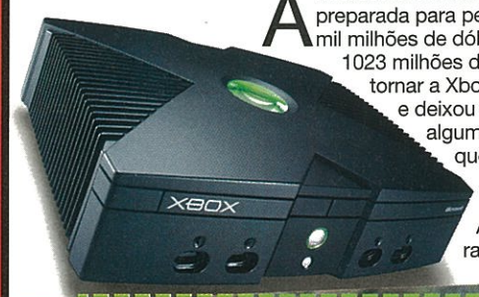
A Capcom Europe acaba de estabelecer uma data de lançamento para o *Resident Evil*. Este expoente de aventura de horror e sobrevivência para a GC chegará às lojas em Setembro. Entretanto, a Capcom está a trabalhar no *Resi 0*.

ESTE FILME É DE MORTE

O jogo de arcada *House of The Dead* vem a caminho da Xbox, mas a Sega, entretanto, está também a fazer um filme recheado de *zombies*. Alguns jovens azarados chegam a uma ilha para se divertirem, mas em breve descobrem a monstruosidade que se esconde sob o solo e que lhes devora as caras. Deve sair no ano que vem.

MICROSOFT SOB PRESSÃO

» Gigante americano trabalha pela comida!



A Microsoft revelou estar preparada para perder quase mil milhões de dólares (cerca de 1023 milhões de euros) para tornar a Xbox um sucesso e deixou escapar algumas indicações que poderá lançar um novo modelo. A principal razão do prejuízo é que custa cerca de 515 euros fabricar cada uma das consolas e, portanto, a Microsoft perde cerca de 200 euros em cada uma. Mas a Microsoft está disposta a pagar este preço para estabelecer uma base de utilizadores suficientemente grande, para depois ganhar dinheiro com os serviços *on-line*.

O manda-chuva da Microsoft, Steve Balmer, confirmou também que a Xbox 2 chegará ao mercado em 2006. Os outros boatos acerca da Xbox centram-se numa nova versão da máquina que terá capacidade de gravar programas de televisão. Daremos mais notícias logo que as tivermos!

QUANDO TUDO CORRE MAL

» Microsoft em tribunal por um anúncio na TV!

Parte da campanha de marketing da Xbox incluía um anúncio em que um bebé é catapultado para o alto, envelhece rapidamente durante a trajectória e aterra na sua própria sepultura. Podes não ter visto o anúncio, porque foi retirado após mais de 100 queixas - provavelmente de velhotas ou, quem sabe, de bebés voadores. Como se não bastasse, a Microsoft foi também acusada por uma certa Audrey Shebat, que realizou uma curta-metragem intitulada *Life* e que é, alegadamente, muito semelhante ao anúncio agora retirado. Shebat afirma até que há pontos semelhantes em 40 ocasiões.

A NINTENDO DESISTE?

» Prepara-se para imitar a Sega!

A GameCube será a derradeira consola da Nintendo? Bom, poderá muito bem acontecer, porque os mandões da Nintendo estão a perder rapidamente o interesse em concorrer no impiedoso mercado das consolas.

O novo presidente da companhia, Satoru Iwata, declarou recentemente que a Nintendo não pode estar optimista acerca do mercado dos videojogos, porque «por muito bom que sejam os produtos, os compradores aborrecem-se». E continuou: «Estamos a atingir os limites da atracção que podemos exercer junto dos jogadores, aumentando a performance das consolas, ou melhorando os grafismos e o som.» Ou seja, as coisas parecem estar más para quem estava à espera de uma GameCube 2.

Sendo assim, o mais provável é que a Nintendo se concentre na produção de jogos, deixando a Sony e a Microsoft lutarem entre si pela venda das consolas. A estratégia resultou bem para a Sega e a Nintendo até nem é má a produzir jogos...

No entanto, não há nada confirmado e Iwata podia estar num dia mau... Todos nós temos dias arrevesados, afinal de contas...

▲ Será esta a última consola da Nintendo? E a GC 2?

p.8

SEGA

Livre das consolas, a Sega está a divertir-se imenso a produzir jogos. Repara nas imagens que conseguimos...

p.11

LINK

A versão de *Soul Calibur 2* para GameCube promete muitas surpresas. Até Link poderá mostrar toda a sua perícia...

p.12

COMANDOS

Não te queríamos dizer nada, mas parece que o *Commandos 3* já está a rolar em coluna militar, preparado para te surpreender.

ACABOU O POKÉMON?

Ficaremos sem os *pokés*?

O *Pokémon* é a maior "marca" de sempre dos videojogos. O seu êxito faz a Lara Croft e o Mario assemelharem-se a modas passageiras, mas estará a colecção de monstrinhos a perder velocidade? Há ainda alguém que se interesse pelo Pikachu? E o que é que a Nintendo pensa que anda a fazer como o Mr. Mime?

Tudo questões pertinentes, porque um dos jogos que a Nintendo menos promoveu este ano foi o *Pokémon* para a GBA – potencialmente, um dos maiores títulos de sempre para consolas portáteis.

Ao invés de estridentes toques de trombeta, estamos a receber informações a conta-gotas sobre a nova aventura. Nela intervêm 351 diferentes personagens Pokémon, decorre numa cidade inspirada em Veneza e apresenta dois novos treinadores. Isto pode significar que a Nintendo perdeu a confiança na sua imensa máquina de fazer dinheiro, devido ao facto dos seus fãs incondicionais, ao crescerem, terem ultrapassado a Pokemania. Ou, talvez, considere que o espírito do Poké não condiz com o presente esforço de *marketing* para a GameCube. Todas estas perguntas terão resposta quando o *Pokémon Advance* for lançado no Japão no fim deste ano.

O Novo Pokémon

Se o *Pokémon* não conseguir atingir as expectativas, o que virá preencher o vácuo perigosamente viciante deixado pelas ternurentas figurinhas japonesas? Eis os principais suspeitos:

YU-GI-OH

É um jogo de cartas baseado numa série televisiva que está a invadir o Japão e os Estados Unidos – as versões para PS2 e GBA estão quase prontas. O *Yu-Gi-Oh* é a história das aventuras de um jovem chamado Yogi que usa cartas mágicas nas batalhas. O jogo é produzido pela Konami.

DRAGON BALL Z

Um *cartoon* em que abundam os cortes de cabelo estrambólicos. Tem um enorme séquito de fãs e, agora que vêm aí os jogos, poderá reavivar a sua memória. Mais acutilante e violento do que o Pokémon pode vir a despertar um interesse alargado

MUNDIAL' 2002

Vendas afectadas pelo "jogo mais belo"

Eis a prova de que nada consegue vencer a atracão do futebol – nem sequer os jogos de vídeo. O Japão, pátria espiritual da "experiência virtual", enlouqueceu com o futebol, o que não deixou de ter efeitos no mercado dos jogos. As vendas caíram 50% durante o mês do campeonato e, entre os 50 jogos mais vendidos, houve 12 títulos de futebol. Destes, 6 situaram-se entre os 10 primeiros. No topo da classificação situou-se o imaculado *Winning 'Eleven 6*, da Komani, seguido de perto pelo *2002 FIFA World Cup*, da EA. Ainda não sabemos como é que o campeonato afectou o mercado norte-americano, mas após a sua equipa ter chegado aos quartos-de-final devem ter enlouquecido...

VIRTUAL F1
www.virtual-games.com/virtual-f1/2002

CAMPEONATO DE FÓRMULA 1 VIRTUAL

VIRTUAL VG GAMES

REAL PARA QUÊ?

Grã-Bretanha

Após o domínio exercido na Qualificação, Pedro Miguel dominou também a Corrida com uma autoridade impressionante! Autor da volta mais rápida da Corrida, em 1m 21.539s, tempo que lhe daria o 3º lugar na Grelha de Partida (!), Miguel deixou António Silva no 2º lugar a mais de 16 segundos! António Sousa, depois de uma prova de ausência, regressou para conquistar o 3º lugar do Podium, conseguindo cortar a linha de meta 4s antes de Edvaldo Medeiros!

Entre as Equipas, as mais fortes foram a Omnitécnica e a Infinite Dream, únicas a terem os seus dois Pilotos entre os 10 mais Rápidos!

França

Depois da extraordinária Sessão de Qualificação, onde a luta pelo 9º posto colocou 6 Pilotos em pouco mais de 0.2s, as expectativas criadas à volta deste Grande Prémio eram muito grandes!

No entanto Pedro Miguel dominou, uma vez mais, sendo o seu desempenho suficiente para compensar alguma falta de consistência quando comparada com a de António Silva, que ficou no 2º posto. Edvaldo Medeiros conquistou o lugar mais baixo do Podium, retribuindo a António Sousa o "favor" que aquele lhe tinha prestado na prova anterior.

Em ambos os Campeonatos, as Classificações Gerais alteraram-se bastante!

Alemanha

Na Qualificação, Pedro Miguel voltou a dominar, conseguindo mais uma Pole. Em 2º encontramos Edvaldo Medeiros e em 3º aparece António Silva, que separa os dois Pilotos da Infinite Dream. Na batalha pelo 5º posto, a mais emocionante da Sessão, João Silva levou a melhor sobre Pedro Augusto, que perdeu o dito lugar por apenas 0.005s!

Na Corrida Pedro Miguel voltou a demonstrar ser o mais forte ao conquistar mais uma vitória, a 3ª consecutiva, 4ª da temporada. Em 2º ficou António Silva e em 3º António Sousa que assim subiu ao 4º lugar da Classificação Geral. Os Pilotos da Infinite Dream não conseguiram manter a performance da Qualificação e terminaram "apenas" no 4º e 6º lugares.

Consulta o site www.virtual-games.com, secção Campeonatos, e participa no Virtual F1!

PILOTOS

1º	António Silva	147 pontos
2º	Pedro Miguel	120 pontos
3º	Edvaldo Medeiros	98 pontos
4º	António Sousa	84 pontos
5º	Marcos Rodrigues	67 pontos
6º	Nuno Gonçalves	66 pontos
6º	Pedro Augusto	66 pontos
8º	Nicolau Pais	65 pontos
9º	Pedro Ferreira	63 pontos
10º	João de Pinho	61 pontos

EQUIPAS

1º	Infinite Dream	165 pontos
2º	Omnitécnica	161 pontos
3º	Super Nova	147 pontos
4º	Lusitanos Team	95 pontos
5º	PDC Racing	90 pontos
6º	B.O.D.E. RT	79 pontos
7º	Matrix Team	66 pontos
8º	BIPBAR	63 pontos
9º	Tempest GP	61 pontos
10º	DvdPeople	59 pontos

CALENDÁRIO DE SETEMBRO

DATA	PAÍS
01/09/02	BÉLGICA
15/09/02	ITÁLIA
29/09/02	EUA

SEGA SOLTA MONTES DE JOGOS!

Sega lança uma tonelada de sequelas

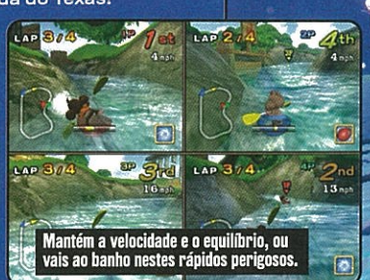
A E3 pode ter já acabado, mas ninguém avisou a Sega! Esta editora de jogos, para várias plataformas, acaba de divulgar informações sobre um novo jogo de arcada da série *VF4* denominado *VFA Evolution*, bem como as actualizações de próxima geração dos *Spike Out* e *Virtua Cop*! O extenso alinhamento da Sega para a Xbox inclui ainda o *Spike Out Xtreme*, uma actualização *on-line* do frenético *blaster* de arcada.

A PS2 recebe uma versão completamente nova do *shooter* de armas ligeiras da Sega denominado *Virtua Cop Re Birth* e a GC tem, agora, uma simulação de voleibol de arcada chamada *Beach Spikers*, além de um pacote combinado do *Phantasy Star Online 1* e *2*. O GBA também não fica a perder, com os clássicos da Sega: *Super Monkey Ball*, *Crazy Taxi*, *Virtua Tennis* e uma colecção *retro Yu Suzuki* que vêm a caminho da consola de mão. Por fim, há a confirmação que a Sonic Team irá revelar em breve um título Sonic multi-plataformas. Mostramo-vos alguns dos *screen-shots* mais recentes da Sega.

SUPER MONKEY BALL 2

Níveis subaquáticos, campeonatos de futebol e mesmo uma rápida partida de ténis – tudo isto são mini-jogos do maior título de sociedade de sempre. O Monkey Battles está agora em cima de chapéus-de-chuva abertos e o Monkey Pool é num *saloon* do *Far West*. Vão já buscar os vossos chapéus à moda do Texas!

▲ Um macaquinho marca uma grande penalidade e o guarda-redes falha a defesa...



Mantém a velocidade e o equilíbrio, ou vais ao banho nestes rápidos perigosos.

A segurança de uma bolha permite que os macacos explorem os corais submarinos.

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION

O *Virtua Fighter 4 Evolution* irá aparecer nos salões de jogos japoneses este Verão e introduzirá duas personagens novas: o campeão de *kick boxing*, Brad Burns, e o mestre de judo, Hinogami Goh, o que eleva o número de personagens para 15. Em vez de renovar profundamente o plano de jogo, a Sega fez alguns retoques. Há dois novos modos: o Session Mode e o Quest Mode, que utilizam as capacidades *on-line* da VF.net.

A Sarah tenta completar um nível, utilizando apenas a sua colecção de pontapés – simples mas mortais.

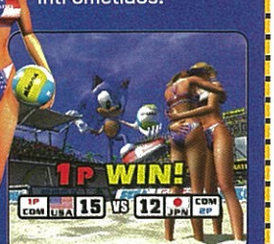
▲ O *Evolution* terá toda uma nova colecção de vestuário.

▲ Ainda não há confirmação de conversões para outras consolas

BEACH SPIKERS

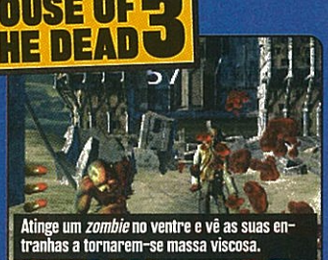
Esquece os macacos, o Sonic ou os *mechs* gigantescos. O *Beach Spiker* tem a ver, exclusivamente, com miúdas. Ou seria assim, se o Sonic não tivesse conseguido intrometer-se neste jogo de arcada para vários jogadores – um autêntico festival de voleibol de praia. Protagonizado por lindas garotas de todo o mundo, este jogo torna os homens meros espectadores. Aqui, do sexo masculino, só mesmo os ouriços cacheiros intrometidos.

Se a Anna Kournikova decidisse jogar voleibol, estaríamos no paraíso.



▲ Os EUA e o Japão trocam um último abraço antes de uma morte certa nas mãos de Sonic.

HOUSE OF THE DEAD 3

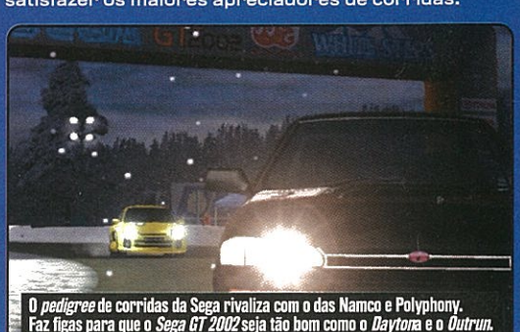


Atinge um *zombie* no ventre e vê as suas entranhas a tornarem-se massa viscosa.

No seguimento do primeiro jogo, este *blaster* cheio de *zombies* dá-te uma pistola. O truque passa por alinhar os *zombies* para que as balas atravessem vários simultaneamente. O sinistro tratamento em *cell-shading* mostra bocados de carne a serem projectados e cada nível é jogado contra o relógio.

SEGA GT 2002

Esta é a versão da Sega do *Turismo*, com carros totalmente licenciados e grafismos tão elegantes como o *Gotham*. Com o *GTConcept* em pleno na PS2, o poder visual do *GT 2002* vai orgulhar os donos da Xbox e satisfazer os maiores apreciadores de corridas.

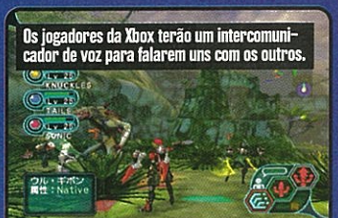


O *pedigree* de corridas da Sega rivaliza com o das Namco e Polyphony. Faz figas para que o *Sega GT 2002* seja tão bom como o *Daytona* e o *Outrun*.

PHANTASY STAR ONLINE 1 & 2

Os proprietários japoneses da Xbox obtêm uma cópia gratuita do *Phantasy Star Online*, quando assinam o serviço Xbox Live. Os proprietários da GameCube recebem as duas versões do *Phantasy Star Online 1* e *2* e a Nintendo está a lançar um modem super-económico (cerca de 40 euros) para os jogos *on-line*. O primeiro RPG *on-line*, para consolas, é cada vez mais aliciante.

A versão para a GC do *Phantasy Star* inclui um modo de ecrã dividido para quatro jogadores.



Os jogadores da Xbox terão um intercomunicador de voz para falarem uns com os outros.

Rally CHAMPIONSHIP™

"Com uma aparência espantosa... um dos mais detalhados e jogáveis jogos de rally do momento"
-- PlayStation Planet Edição 43 --

"... Um título para deixar McRae a fumegar em segundo lugar."
-- PlaySation Fevereiro de 2002 --

"O único jogo de rally na PS2 a incluir um modo multijogador para 4 jogadores em écran dividido um feito que nem Gran Turismo 3 conseguiu."
-- P2 Edição 19 --

Representante Oficial

INFORJOGOS

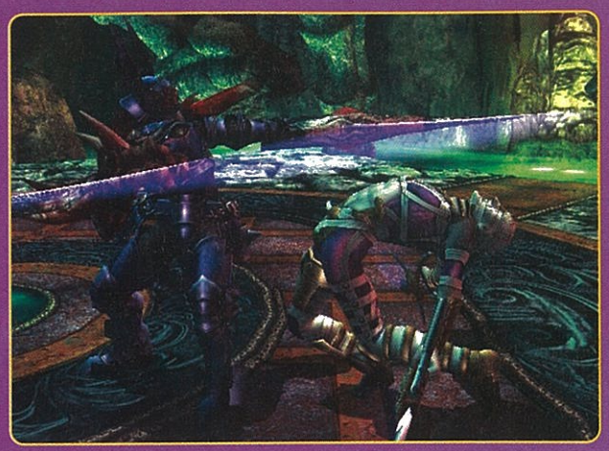
WWW.INFORJOGOS.PT

ECI

Link no *Soul Calibur 2*

RESPEITINHO!

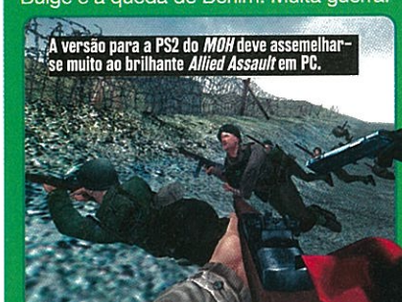
Correm boatos de que a Namco pode ter surpresas na manga em relação à versão para GameCube do *Soul Calibur 2*. Há indicações que Link, a estrela do *Legend of Zelda*, poderá vir a testar as suas qualidades de espadachim contra os maiores heróis da GC. Armado com a sua fiável *Master Sword*, Link aparecerá na sua forma adulta, sem ser em *cell-shadding*, na aventura para a GameCube. Como se isto não bastasse, Link poderá ter como parceiro Fox McCloud, herói do *Dinosaur Planet*! Mas isto ainda são só boatos: quando tivermos a confirmação da Namco, serás o primeiro a saber!



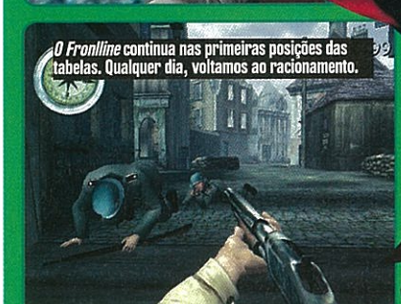
GUERRA DE CONSOLAS

EA em força!

A EA anunciou que a Xbox e a GameCube vão receber versões do *Medal of Honour: Frontline*, um FPS passado na 2ª Guerra Mundial. A versão para a Xbox será melhorada para poder explorar a potência extra da consola e suporta uma versão *off-line* até 4 jogadores. Mas os proprietários da PS2 terão também ocasião de se congratularem, porque a produtora do *MOH* revelou estar a desenvolver uma sequela para a consola da Sony. O novo *MOH* deve ser lançado no próximo ano e incluirá versões *on-line* e *off-line* para múltiplos jogadores.
Os fãs da versão para PC do *MOH: Allied Assault* não têm de se sentir abandonados, porque deverá ser lançado ainda este ano um pacote de expansão com aplicações, para múltiplos jogadores, e missões adicionais, para um jogador, que decorrem durante a Battle of the Bulge e a queda de Berlim. Muita guerra!



A versão para a PS2 do *MOH* deve assemelhar-se muito ao brilhante *Allied Assault* em PC.



O Fronlline continua nas primeiras posições das tabelas. Qualquer dia, voltamos ao racionamento.

LAGARTOS NO ESPAÇO!

Imagens do Dino Crisis para Xbox

Estes são os primeiros *screenshots* do Dino Crisis 3, que só aparecerá na Xbox. A acção decorre no espaço, quando uma equipa de Marines descobre uma nave-colónia infestada com animais inter-galáxicos. Cada Marine está equipado com uma mochila a jacto e por isso é de esperar acção rápida e muitos tiroteios, em sintonia com o segundo jogo.

Mas temos também novidades sobre o saltitante arrasador de demónios *Devil May Cry 2*! A sequela do DMC tem duas personagens jogáveis. Dante está de volta com um ar mais carrancudo, uma nova série de movimentos e um Devil Trigger melhorado. A segunda personagem jogável é uma ruiva misteriosa, que ainda não vimos em acção. A Capcom diz que a sequela é muito melhor do que o original.

Lagartos no Espaço! Terão ido realmente para lá das estrelas depois do Big Bang? A Capcom diz que sim.

Mais sinistro que as versões anteriores, *o Dino Crisis 3* optou por horrores ao estilo do Resi para te assustar.

ESCÂNDALOS

OK PARA EO!

A estreia da Capcom em títulos de luta, *Capcom VS SNK EO*, apresenta 44 personagens e a editora revelou que o *C-stick* será usado para todos os movimentos de combate. Os controladores exclusivos da Nintendo tinham praticamente impedido que a Capcom produzisse *beat-'em ups* para os dispositivos da Nintendo, mas as coisas mudaram graças à parceria entre as duas companhias para utilização da placa de arcada Triforce.

ECRÃ INTEGRAL

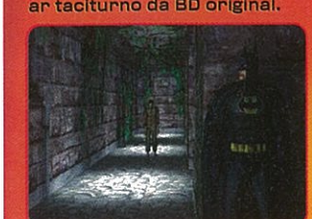
A Capcom revelou que a versão para o Reino Unido do *Oni 2* terá um modo a 60 Hz, para que possas admirar este espantoso título de artes marciais sem as margens ou a lentidão do jogo original. O pequeno inconveniente é que os extras do *making of*, acessível aos jogadores americanos, serão perdidos, devido ao espaço necessário para acomodar o modo de ecrã integral. Será que chegam a Portugal?

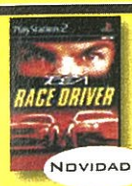
ARTOON NA PS2

A Artoon, criadora do *Blinx*, lançará o seu primeiro jogo para a PS2 no mês que vem. O *Ghost Vibrations* apresenta uma equipa de caça-fantasmas, um rapaz e uma rapariga, numa mansão assombrada, mas será de esperar uma acção mais assustadora do que a de *Luigi's*. Os fãs da Xbox que estão à espera do Blinx devem estar atentos à antevisão para saberem mais desta estreia da Artoon.

BATMAN VOLTOU!

A Kamco está a trabalhar numa nova versão do *Batman* para a GC chamada *Batman: Dark Tomorrow*. O jogo apresenta o cinto de ferramentas com um arpão, um *batarang*, algemas e granadas de fumo. Os inimigos do costume são The Joker e Mr. Freeze. A Kamco vai manter o "morcego" com o ar taciturno da BD original.





NOVIDADE

NOVIDADE

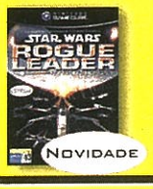
PROMOÇÃO!!!
ALIEN RESSURECTION PS
POR APENAS:
19,99 EUROS

39,99

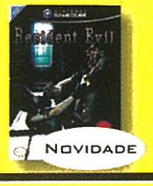
NOVIDADE

50,99

NOVIDADE



NOVIDADE



NOVIDADE

Vídeojogos

Prameta

LOJA 1 Carvalhido,76
LOJA 2 C.comercial Brasilia l/233
LOJA 3 C.comercial Brasilia l/209
LOJA 4 C.comercial Modelo Alto da Maia l/6
LOJA 5 C.comercial Brasilia l/48
NA NET: www.prameta.com

299.99

BOLSA Ps2	29.88
COMANDO DUAL SHOCK 2	32.10
MEMÓRIA 8MB	44.24
COMANDO DVD SONY	29.88
MEMÓRIA 16MB	49.99
VOLANTE FERRARI + JOGO	71.33
THEME PARK WORLD	29,99
RC REVENGE	38,99
MOTO GP	29,99
TIMESPLITTERS	29,99
F1 RACING	29,99
WARRIORS MIGHT & MAGIC	29,99
THUNDER TANKS	64,79
ARMY MEN GREEN ROGUE	29,99
ARMY MEN S. HEROES 2	29,99
UNREAL TOURNMENT	64,99
FORMULA ONE 2001	29,99
RED FACTION	29,99
ONIMUSHA	30,46
WACKY RACES	44,99
INT. LEAGUE SOCCER	29,99
PGA TOUR 2001	44,99
RESIDENT EVIL CODE VER X	30,46
ALONE IN THE DARK	61,10
LOTUS CHALLENGE	64,99
PROJECT EDEN	64,79
WORLD RALLY CHAMPION.	62,30
ZORRO	64,79
TWISTED METAL BLACK	62,99
MOTO GP 2	64,99
MONSTROS E COMPANHIA	49,99
METAL GEAR SOLID 2	64,99
PIRATES THE LEGENS B.CAT	62,30
SHADOW MAN 2	59,99
ICO	59,99
WORMS BLAST	54,99
FIFA WORLD CUP 2002	64,95
VIRTUA FIGHTER 4	59,99
SUPERCROSS WORLD	59,99
EVERBLUE	29,99
REDCAR SOCCER	64,99
F1 2002	66,06
VAMPIRE NIGHT + PISTOLA	86,90
VAMPIRE NIGHT	64,50
TD OVERDRIVE	50,99
V-RALLY 3	61,20
FINAL FANTASY X	71,19
GRAN TURISMO CONCEPT	39,99
FREEKSTILE	65,95
FOOTBALL MANIA	49,95
DINO STALKERS	59,95
DINO GOLF	65,95
QUAKE 3 CLASSIC	29,95
SSX SNOWBOARD	29,95

NOVIDADES

AKIRA PSYCHOBALL
DOWNFORCE
BARBARIAN
PAC MAN WORLD 2
TUROK EVOLUTION
TIME CRISIS 2 PLATINUM
TAZ WANTED
PRO TENNIS WTA TOUR
TRANSWORLD SURF
PROJECT ZERO
COLIN MCRAE 3
MAT HOFFMAN 2 PRO BMX
TOCA RACE DRIVER
V.I.P.

299.99

XBOX+TRANSWORLD SURF	349.99
COMANDO OFICIAL	39,99
DVD MOVIE X-BOX	49,99
MEMÓRIA 8MB FLASH	39,99
VOLANTE FERRARI	91,74
DEAD OR ALIVE 3	71,19
FUZION FRENZY	71,19
HALO	71,19
ODDWORLD: MUNCH'S ODD.	71,19
PROJECT GOTHAM RACING	71,19
BATMAN VENGEANCE	71,19
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	71,19
TRANSWORLD SURF	59,99
AZURIK: RIDE OF PERATHIA	71,49
NBA INSIDE DRIVE 2002	71,49
GUN VALKYRIE	71,40
007 - AGENT UNDER FIRE	71,15
RALLISPORT CHALLENGE	69,99
BURNOUT	69,99
ISS 2	71,42
MOTO GP	71,42
SPIDERMAN: THE MOVIE	71,19
ULTIMATE FIGHTER CHAMP.	71,19
WINTER X-GAMES SNOWBOAR	71,19
DEADLY SKIES	69,99
ESPN INTERNATIONAL W. S. MIKE TYSON BOXING	
NEW LEGENDS	71,42
GENMA ONIMUSHA	71,14
NHL 2002	69,99
SIMPSONS ROAD RAGE	71,14
BLOOD OMEN 2	69,99
CHAMP. MANAGER 01/02	69,99
DARK SUMMIT	69,99
MAD DASH RACING	69,99
MX 2002	69,99
STAR WARS: OBI WAN	71,19
WRECKLESS	69,99
ARTIC THUNDER	69,99
NHL HITZ	69,99
CRASH B.: WRATH OF CORTEX	69,99
CRASH	69,99
DAVID BECKAM SOCCER	69,99
MAX PAYNE	69,99
SSX TRICKY	69,99

NOVIDADES

BRUCE LEE
GUN METAL
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
PANZER DRAGOON ORTA
TOCA RACE DRIVERCIRCUS MAXIMUIS
COMMANDOS 2
GAUNTLET DARK LEGACY
PRISIONER OF WAR
REDCARD SOCCER
SPY HUNTER
STAR WARS: JEDI STARFIGHTER
TOUR DE FRANCE
GRAND PRIX 4
TAZ WANTED
NIGHTCASTER
TEST DRIVE OFF ROAD WIDE OPEN
CEL DAMAGE
GRAND THEFT AUTO III
STREET HOOPS
NBA INSIDE DRIVE

TEMOS MUITO
MAIS TITULOS
EM STOCK: CONSULTA-NOS!

199.99

CABO LINK GC-GBA	13.99
COMANDO OFICIAL	34.99
CARTÃO DE MEMÓRIA	22.99
MEMÓRIA 8MB FLASH	24.99
WAVE RACE	59.99
BURNOUT	64.99
CRAZY TAXI	64.99
DAVE MIRRA F. BMX 2	64.99
EXTREME G3	64.99
BATMAN VENGEANCE	66.10
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	64.99
CEL DAMAGE	65.99
SIMPSONS ROAD RAGE	65.99
NHL HITZ	66.32
SONIC ADVENTURE 2 BATTLE	61.20
DONALD	66.10
SUPERCROSS WORLD	66.32
18 WHEELER	66.32
CAPCOM VS SNK 2 E.O.	65,95
F1 2002	65,95
SSX TRICKY	65,95
RESIDENT EVIL	65,95
FREESTYLE	65,95

NOVIDADES

GLADIATOR WRESTLING
LOST KINGDOMS
ISS2
TARZAN
SPIDERMAN THE MOVIE
PIKMIN
REDCARD SOCCER
SPY HUNTER
VIRTUA STRIKER 3
WORMS BLAST

PlayStation

PLAYSTATION ONE + HARRY POTTER	126.18
MEMÓRIA SONY	14.91
MEMÓRIA 4 MB	7,99
SACO TRANSPORTE PLAYSTATION	23,69
MEMÓRIA 1MB BLZ	7.43
MEMÓRIA 2MB	9.99
MEMÓRIA 120 BLOCOS	14.91
EPISODE 1 THE PHANTOM MENACE	19,90
GRAND THEFT AUTO 2	16,90
LEGACY OF KAIN - SOULREAVER	17,41
LUCKY LUKE	29,88
PONG	24,89
TOMB RAIDER 2	17,41
WIPEOUT 3	14,91
THEME PARK WORLD	14,91
COOL BOARDERS 4	24,89
5º ELEMENTO	16,41
DESTRUCTION DERBY RAW	24,89
TOMB RAIDER	14,81
007 THE WORLD IS NOT ENOUGH	24,89
INCREDIBLE CRISIS	44,84
DUCATI WORLD	49,83
WORLD DESTRUCTION LEAGUE	9,99
VIP	44,84
DRAGON BALL FINAL BOUT	29,99
FINAL FANTASY VI	22,50
MONSTROS E COMPANHIA	39,99
RAYMAN RUSH	44,99
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	29,99
CAPCOM VS SNK PRO	29,99
PACK 007 TND + 007 TWINE	24,99
PACK MEDAL OF HONOR + MOH UNDERGROUND	24,99
PACK PORSHE 2000 + MOTO RACER 2	24,99
HELLBOY	
METAL SLUG X	
DEXTER LABORATORY	
DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22	

Dreamcast

DREAMCAST + DEMOS	79,99
DREAMCAST + SONIC	84,99
DREAMCAST + SLAVE ZERO +PEN PEN	89,99
DREAMCAST + ROADSTERS + PEN PEN	89,99
FORCE PACK	14,91
VISUAL MEMORY	24,89
COMANDO OFICIAL	24,89
SEGA RALLY 2	24,89
SONIC ADVENTURE	19,99
HYDRO THUNDER	24,89
F1 WGP	19,90
SOULCALIBUR	24,89
SHADOW MAN	29,88
VIRTUA STRIKER 2 V.2001	24,99
HOUSE OF THE DEAD 2	24,89
ROADSTERS	9,99
ZOMBIE REVENGE	34,87
VIRTUA TENNIS	29,88
STREET FIGH. ALPHA 3 D.	9,99
VIRTUA ATHLETE 2K	14,99
DEAD OR ALIVE 2	24,88
GIGA WING	24,89
METROPOLIS	24,99
SEGA GT	14,99
F1 WORLD GRAND PRIX 2	34,87
UEFA DREAM SOCCER	24,99
QUAKE 3 ARENA	34,87
ULTIMATE FIGHT. CHAMP	34,87
TOMB RAIDER CHRONICL.	14,99
STREET FIGHTER 3RD STRI	9,99
UNREAL TOURNMENT	44,84
VIRTUA TENNIS 2	49,83
CANNON SPIKE	45,76
HEAVY METAL	45,76
CONFLICT ZONE	45,76
DRAGON RIDERS	45,76
OUTRIGGER	49,83

PC CD ROM

SIM SAFARI	9.99
SIM TOWN	9.99
SIM TOWER	9.99
NASCAR REVOLUTION	9.99
ALONE IN THE DARK 3	9.99
SUPER EF 2000	9.99
SID MEIER'S GETTYSBURG	9.99
LEMMINGS 3D	9.99
LEMMINGS PAINTBALL	9.99
FIFA SOCCER MANAGER	9.99
NASCAR ROAD RACING	9.99
SPEEDSTER	9.99
EXTREME PINBALL	9.99
SIM LIFE	9.99
SIM ISLE	9.99
SIM FARM	9.99
SIM EARTH	9.99
SIM COPTER	9.99
SIM ANT	9.99
DESTRUCTION DERBY 2	9.99
ANDRETTI RACING	9.99
THE ITALIAN JOB	45.82
VIRTUA TENNIS	45.82
LOST VIKINGS 2	10.19
MUNDIAL 2002 MANAGER	25.42
GRAN PRIX 4	45.90
MICKEY NA PRE-PRIMÁRIA	30.50
MICKEY NO INFANTÁRIO	30.50
WARCRAFT 3	49,99
COSSACKS	
AGE OF WONDERS 2	
NEVERWINTER NIGHTS	50,99
S. WARS BATALHA CLONES	
RETURN TO WOLFENSTEIN	49,83
SOLDIER OF FORTUNE 2	45,76
COMMANDOS 2	44,84
STAR WARS GALACTIC BAT.	
DIABLO II EXPANSION SET	
HALF LIFE BLUE SHIFT	39,85
PRIMITE WARS	
GRAND PRIX 4	45,90
DISCIPLES 2	
DUKE NUKEN MANHAT. PRO.	
HEROES OF MIGHT & MAG. 4	49,90
STUART LITTLE 2	
THE SUM OF ALL FEARS	
FOOTBALL MANIA	
FREEDOM FORCE	
SID MEYER'S SIM GOLF	

PEDE JÁ A TUA LISTAGEM GRÁTIS

ENCOMENDAS Pelo serviço de televendas (22 8329145/6) a funcionar das 9.30 ás 22.00 horas , de Segunda a Sábado.
Domingo das 14.00 ás 20.00 horas.
Por carta para a morada: PRAMETA Rua do Carvalhido nº76 4250-100 Porto.
Por fax 22 8312186 ou Por E-mail prameta@clix.pt

AS DESPESAS DE ENVIO SÃO GRÁTIS PARA ENCOMENDAS DE VALOR SUPERIOR A 30,00.
AS ENCOMENDAS DE VALOR IGUAL OU INFERIOR A 30,00 PAGAM UMA TAXA DE 2,50 PARA DESPESAS DE ENVIO.

ESCÂNDALOS

O VERDINHO ESTÁ DE VOLTA...

Quase a pisar os calcanhares do Homem-Aranha, o Incrível Hulk é o mais recente herói de banda desenhada a chegar ao grande ecrã. O filme sairá no próximo ano e por isso a Universal está a fazer um jogo de aventura e acção para a PS2, GC e Xbox. Espera muita acção machista, bem como um enredo sentimental secundário. Não estamos a brincar!

PLANETA DOS MACACOS

O Ape Escape 2 está a revelar-se uma das maiores prometessas para a PS2, tendo atingido novos níveis de loucura. Continua a caça ao macaco, mas, desta vez, Hikaru tem um submarino, um trenó motorizado e um boomerang em forma de banana para refrear os macacos mais desavergonhados. Os símios têm umas fatiotas bizarras, incluindo um que se veste de Estátua da Liberdade. Não nos perguntes porquê...

BOLA DESENHADA

A Konam Osaka deixou de produzir os seus tradicionais jogos de arcada ISS, para passar a criar títulos mais jogáveis da Disney para a GC! Vê o Pato Donald a proteger a baliza, levantando o traseiro, e o Rato Mickey a bloquear as duas pernas do oponente. Mais notícias em breve.

ALÉM DA TERRA

O maior massive multi-player on-line role-playing game (MMORPG para os amigos) para PC é o Earth and Beyond. Passada no espaço, a imensa aventura de ficção científica permite-te explorar planetas inteiros e negociar, ou combater, com raças alienígenas. E nem um Klingon à vista!

TIGER 2004

A Phantagram acaba de comprar os direitos para criar um MMORPG baseado em Crouching Tiger, Hidden Dragon. Ao contrário do slasher original para consolas, a versão para o PC será baseada em aventura, mas não será lançado antes de 2004. Ainda alguém se lembrará do filme?

Embora a acção se mantenha idêntica, a Eidos considera que as missões serão muito menos obscuras e um pouco mais fáceis.

A Eidos espera aproveitar a actual popularidade dos jogos da 2ªGM para atrair novos jogadores ao Commandos.

Garantidamente um jogo para pensadores. Mas pouco inspirado em relação ao Metal Slug.

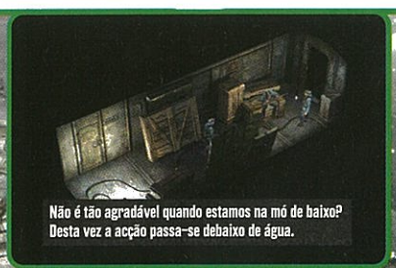
SALVÉ, BOINAS VERDES!

A ágil e impiedosa máquina de combate está em movimento!

Não te cansas do pequeno grupo verde de combate? Aqui tens boas notícias – a Eidos acaba de anunciar que irá relançar o Commandos 3 daqui a um ano.

Esperemos que sejam cumpridas as tradicionais promessas das sequelas de grafismos mais aprimorados e de aperfeiçoamentos na IA dos inimigos, mas a grande novidade é que a Eidos se esforçou para tornar o jogo mais fácil. Mas os devotos da série não se devem preocupar em demasia, porque Ignacio Perez, da equipa de programação Pyro Studios, afirmou: «A nossa intenção é aproveitar o melhor dos jogos anteriores e introduzir novas melhorias. Estamos confiantes que os milhões de fãs do Commandos ficarão bem impressionados». A acção decorre durante a 2ª GG e o argumento terá agora mais importância do que nos dois primeiros jogos.

O Commandos tem sido sempre muito exigentes, relativamente aos gráficos, e esta versão não foge à norma.



Não é tão agradável quando estamos na mó de baixo? Desta vez a acção passa-se debaixo de água.

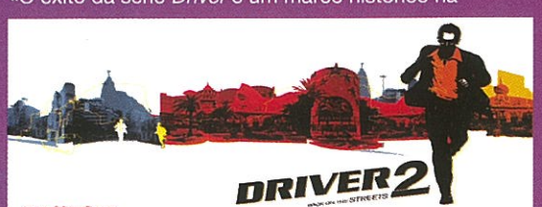
Não se fala ainda desta sequela ser levada para as consolas. Tudo depende do êxito do original na Xbox e na PS2.

DRIVER 3

Lançamento confirmado

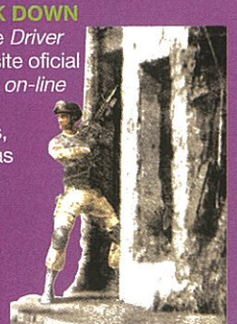
O terceiro título da série *Drive* é uma das grandes apostas da empresa francesa para 2003, que deseja obter com este jogo o mesmo sucesso que o seu antecessor, que vendeu a módica quantia de 2 milhões de cópias em todo o Mundo.

«O êxito da série *Driver* é um marco histórico na indústria dos videojogos. Mas, o *Driver 3* levará esta série a um nível de êxito nunca alcançado, visto que agora foi desenvolvido para GameCube, PC, PlayStation e Xbox», afirmou Larry Sparks, um dos responsáveis da Infogrames Europe.



DELTA FORCE – BLACK HAWK DOWN

Na mesma semana do anúncio de *Driver 3*, a Novalogic comunicou que o site oficial do jogo *Black Hawk Down* já está *on-line* em **www.novalogic.com/games/DFBHD/**, com vários screenshots, *wallpapers*, *screensavers* e notícias disponíveis para os fãs mais inveterados da série *Delta Force*. Entretanto, a Novalogic prometeu colocar ainda na Net, até Outubro (altura em que sairá o jogo), entrevistas com a equipa de desenvolvimento e *trailers*...



SMASH COURT TENNIS
PRO TOURNAMENT

namco

Prepara-te para o ténis mais duro.

Preparado para defrontares os melhores tenistas profissionais do momento: Andre Agassi, Pete Sampras, Yevgeny Kafelnikov, Patrick Rafter, Martina Hingis, Anna Kournikova, Monica Seles, Lindsay Davenport. Prepara-te para competir nos torneios mais difíceis: Wimbledon, Open da Austrália, Open dos E.U.... Prepara-te para disputar e dares o teu melhor em qualquer superfície: terra batida, relva, piso rápido... Smash Court Tennis Pro Tournament. Prepara-te bem porque não vai ser fácil. Nada fácil.

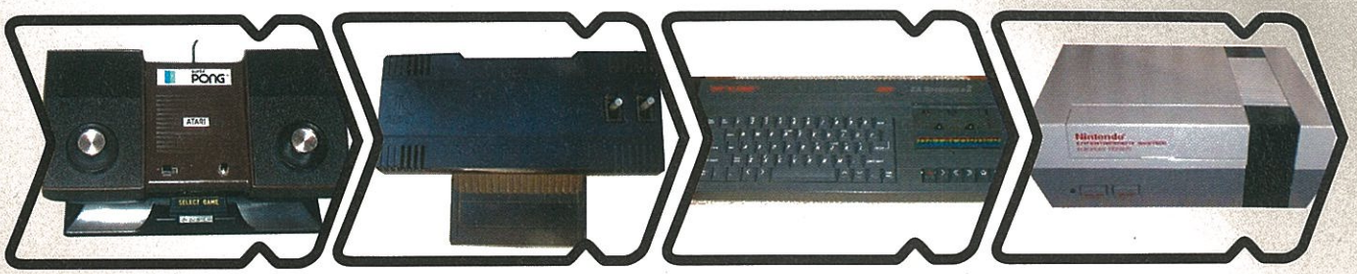
PlayStation 2

O OUTRO LADO

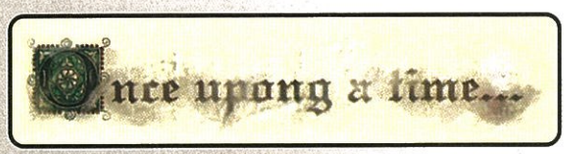
pt.playstation.com

"PlayStation" e "PlayStation 2" são marcas registadas da Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation 2" é uma marca registada da Sony Computer Entertainment Inc. SONY e são marcas da Sony Corporation Inc. SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT © 2001 NAMCO LTD. Todos os direitos reservados. NAMCO é uma marca registada de NAMCO LTD.

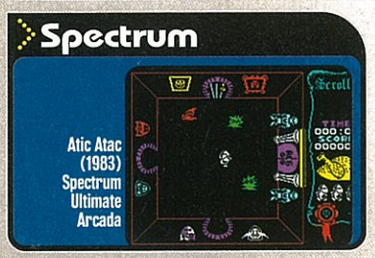
TBWA



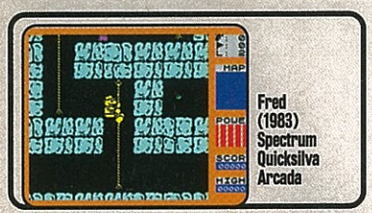
A altura de férias é sempre propícia para fazermos umas limpezas e, consequentemente, para alguma nostalgia. «Olha! Lembraste disto? Há quanto tempo!», são frases que saem naturalmente nos mais velhos e foi isso que nos aconteceu. Limpámos o nosso sótão e deparámo-nos com os jogos e as consolas do nosso passado...



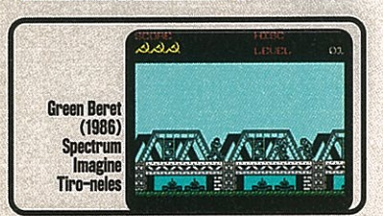
Jogos do passado



Atic Atac (1983) Spectrum Ultimate Arcada

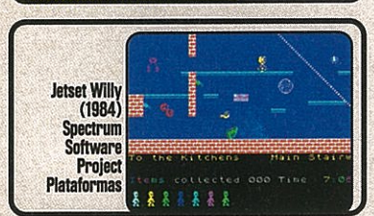


Fred (1983) Spectrum Quicksilva Arcada

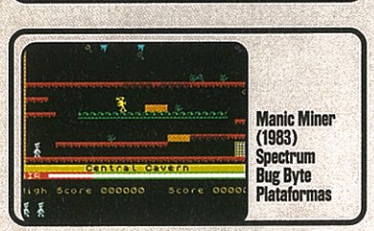


Green Beret (1986) Spectrum Imagine Tiro-neles

Jetpac (1983) Spectrum Ultimate Arcada



Jetset Willy (1984) Spectrum Software Project Plataformas



Manic Miner (1983) Spectrum Bug Byte Plataformas

Todos os fãs dos videojogos recordam com alguma saudade os tempos dos microcomputadores e das consolas de 16 bits. Durante a década de 80, máquinas como o ZX Spectrum, a NES (Nintendo Entertainement System), a MegaDrive ou o Commodore Amiga tiraram muitas horas de sono aos adolescentes que assistiram ao nascimento dos primeiros sistemas de entretenimento doméstico.

Foi com esta saudade que decidimos ir ao baú dos microcomputadores e das consolas mais velhinhas, recordar os grandes jogos de outros tempos, e descobrimos na Net uma série de emuladores que trazem os sucessos do passado para o PC da actualidade. Além de análises aos jogos clássicos, nestes sites é possível encontrar muita informação sobre a localização de *software* gratuito *on-line*, recordar imagens e sons daquelas máquinas de entretenimento, e efectuar o *download* gratuito dos jogos que acompanhavam as antigas consolas e microcomputadores.

CONSOLAS ANTIGAS

A história dos videojogos como os conhecemos actualmente inicia-se em meados da década de 70, quando Nolan Bushnell, fundador da Atari, criou o simples jogo *Pong* – que consistia unicamente em controlar uma bola num espaço bidimensional contra um adversário. Em poucos meses apareceu no mercado um grande número de variantes do clássico *Pong*, para diversos sistemas domésticos de entretenimento. Algumas destas variantes chegaram inclusivamente aos nossos dias, existindo para *download* gratuito (em **http://members.aol.com/jmnsam/pong.html**) algumas versões curiosas, como o *Mortal Pong* ou o *3-D Pong*. Se não deseja sequer efectuar o *download* do jogo, poderá experimentar o *Pong* directamente na Net, através do *site* da Liquid Media, em **www.liquid.se/pong.html**, que disponibiliza uma versão em *shockwave*. A história completa do *Pong* pode ser admirada e consultada em endereços como **www.pong-story.com/intro.htm** ou **www.classicgaming.com/museum/pong**.

Ainda no domínio das consolas domésticas, sugerimos uma visita a páginas dedicadas aos primeiros sistemas de 16 e 32 bits. Para os saudosos da MegaDrive, sugerimos uma visita a endereços como **www.geocities.com/museo8bits/megadriv.htm**, **www.retroplayers.com/consolemuseum/html/body_genesis.html** ou **www.retrobase.de/system/sega_mega_drive/start.html**.

As primeiras consolas da Nintendo e respectivos jogos podem ser apreciados em endereços como **www.nintendo.com/systems**, **www.gamewinners.com/snes**, **http://sneszone.cvgnet.com** ou **www.seanbaby.com/nes.htm**.

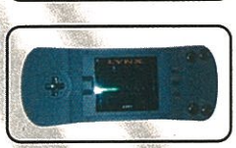
Destaque ainda para as páginas com informação relativa a consolas menos populares como a 3DO (**www.classicgaming.com/3dotoday** e **http://pansonic3do.freeservers.com**) ou a Philips CD-i (**www.icdia.org** e **www.geocities.com/Area51/Capsule/3570**).

▶ ATARI 7800

CPU: 6502/1,79MHz
RAM: 4KB
Definição: 320x205
Cores: 256
BIOS ROM: 4KB

▶ ATARI LYNX

CPU: 65SC02/4MHz
RAM: 64KB
Definição: 160x102
Cores: 16
Jogos: 128KB



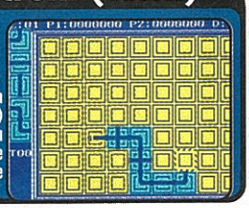
▶ SEGA SG-1000

CPU: NEC 780C/4MHz
RAM: 32KB
Definição: 256x192
Cores: 16

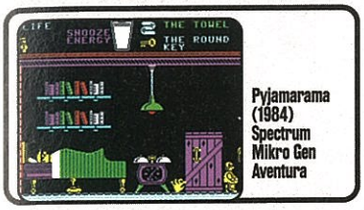
SPECTRUM, AMIGA...

Foi no início da década de 80 que Clive Sinclair criou o conceito de microcomputador com o pequeno Spectrum. Actualmente, existem na Net muitos *sites* que recordam os tempos áureos daquela máquina, sugerindo-se uma visita a **www.drewturpin.freeserve.co.uk**, **www.zxspectrum.co.uk** e **www.comp007.freeserve.co.uk**, para recolher imagens, dicas para jogar e inclusivamente adquirir os emuladores que permitem transportar para o PC jogos clássicos como o *Manic Miner*, o *Jet Set Willy* ou o *Match Day*.

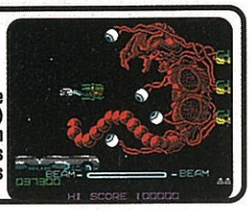
Spectrum (cont.)



Pipemania (1990) Spectrum Empire Puzzle



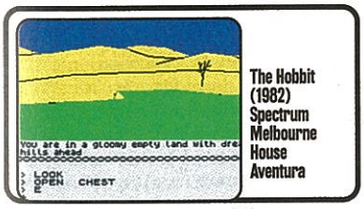
Pyjamarama (1984) Spectrum Mikro Gen Aventura



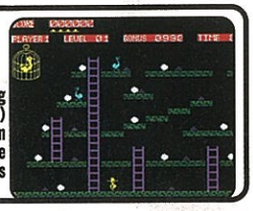
R-Type (1987) Spectrum Electric Dreams Tiro-neles

Sabre Wulf (1984) Spectrum Ultimate Aventura

Split Personalities (1986) Spectrum Domark Puzzle

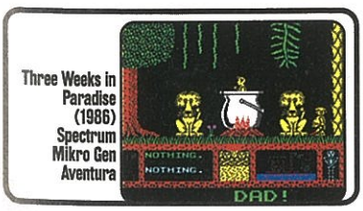


The Hobbit (1982) Spectrum Melbourne House Aventura



Chukie Egg (1983) Spectrum A'n'F Software Plataformas

Lords of Midnight (1984) Spectrum Beyond Aventura



Three Weeks in Paradise (1986) Spectrum Mikro Gen Aventura

Bons velhos tempos...

Com informação relativa a mais de 2800 jogos, fóruns de discussão e zonas de dicas, o C64 Game Source (**www.lemon64.com**) é o principal endereço para os fãs do Commodore64 recordarem aquela máquina. Os 50 melhores jogos de sempre do C64 podem ser visitados em **www.c64games.com**, destacando-se ainda os endereços **www.c64gg.com/index.html**, **http://home.freeuk.net/wazzaw/c64history** e **www.c64.com**.

O irmão mais velho do C64, o Commodore Amiga, também apresenta *on-line* uma série de *sites* com imagens do microcomputador e dos respectivos jogos. Entre os *sites* que funcionam como poderosas bases de dados sobre o Amiga, assinala-se o Aminet em **www.aminet.org/~aminet** e a listagem de *links* presente em **http://home.online.no/~apejakov/amilink.html**. Quanto aos jogos mais populares, existem páginas próprias que recordam o *Pirates* (**http://frigate.free.fr**), o *Civilization* (**http://apolyton.net**), o *Prince of Persia* (**www.phys.uu.nl/~dijkema/prince**) ou o *Secret of Monkey Island* (**www.milegend.com**).

O concorrente do Commodore Amiga na época, o Atari ST, também possui um considerável número de fãs e saudosos daquele sistema, aconselhando-se uma visita a páginas como **www.tu-chemnitz.de/~sgl/atari/tablentr.htm**, **www.geocities.com/SiliconValley/Bay/8745/** e **www.atari.st**. Existe ainda uma importante listagem de endereços relativos ao Atari ST, em **www.physd.amu.edu.pl/~mikula/atari.html**.

MUSEU DE JOGOS

Para recordar os primórdios dos videojogos, existem diversos *sites* que nos convidam a participar nesta nostálgica viagem, sendo o Video Games Museum (**http://gamesmuseum.tripod.com**) um dos mais completos. Também no endereço **www.chez.com/cmpi/paleo/parc.htm** podemos encontrar as especificações técnicas de mais de 50 microcomputadores e consolas que foram vendidas até meados da década de 80.

Com informação relativa a mais de 6500 jogos, para 50 sistemas de entretenimento distintos, o PONG (Player Online Guide) em **www.thepong.com/Pong.htm** afirma-se como uma das mais competentes bases de dados de videojogos. Uma última palavra para um portal repleto de informação e *links* para *sites* de jogos gratuitos, em **http://dmoz.org/Computers/Software/Freeware/Games**.

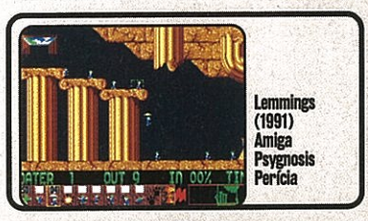
Relíquias

Amiga

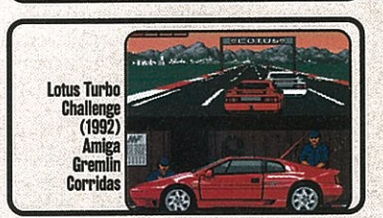
Defender of the Crown (1986) Amiga Cinemaware Estratégia

Indianapolis 500 (1989) Amiga Papyrus Simulador

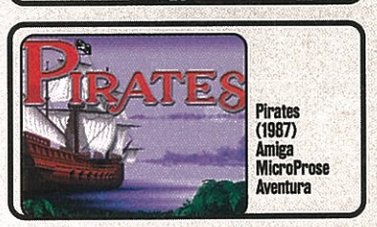
It Came From the Desert (1990) Amiga Cinemaware Aventura



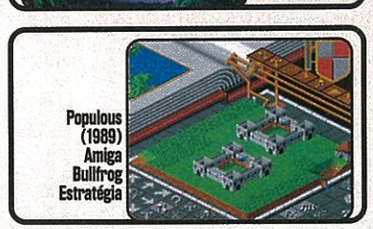
Lemmings (1991) Amiga Psygnosis Perícia



Lotus Turbo Challenge (1992) Amiga Gremlin Corridas



Pirates (1987) Amiga MicroProse Aventura



Populous (1989) Amiga Bullfrog Estratégia

Secret of Monkey Island (1990) Amiga LucasArts Aventura

Super Hang On (1987) Amiga Sega Corridas

FORMATO: GC
LANÇAMENTO: FEVEREIRO DE 2003
PRODUTORA: NINTENDO
EDITORA: NINTENDO
DISTRIBUIÇÃO: CONCENTRA
EXTRAS: LIGAÇÃO À GBA
OUTROS FORMATOS: NENHUM
JOGADORES: 1

As batalhas em tempo real parecem mais realistas, com coloridas explosões *cell-shaded* e rastos visuais dos golpes de espada.

Legend of Zelda

Link **leva-nos ao passado**, para um mundo fora de Hyrule, quando ele era ainda **um rapazinho...**

Os auto-proclamados "gigantes dos jogos de vídeo" são, neste momento, liderados por Link e Mario, uma dupla que promete fazer salivar muitos dos fãs da Nintendo, principalmente os mais novos.

O primeiro nível jogável de *Legend of Zelda* – Island of Beginning – é uma aldeia verdejante na floresta, que se assemelha a Hyrule, embora o jogo não deixe escapar quaisquer referências a essa região. Ao invés, a floresta apresenta um Link de 12 anos aos boquiabertos aldeões e serve como um agradável nível de treino. Link é presenteado com a sua primeira e elegante espada e é ensinado a lutar como um fanático, antes de se envolver em difíceis e genuínos combates de masmorras.

Historial

No currículo...

- Lylat Wars
- Zara: Majora's Mask
- Super Mario Advance
- F-Zero: GBA
- Zelda: Oracles
- Luigi's Mansion

A ESPADA!

Ao explorar a ilha os novos mini-jogos revelam aspectos muito próximos do de arcada. Durante um dos jogos, Link tem de perseguir um porco renegado e num outro Link solta as velas e zarpa a ganhar umas tantas patacas. É possível partir tachos e panelas de barro para descobrir artigos, o capim pode ser cortado e os aldeões falam mais do que antes. As novas armas incluem lanças e machados, que podem ser roubadas aos inimigos, mas acabam por valer pouco em comparação com a fiável espada de Link.

O interior das novas masmorras continua a dar a mesma sensação do *Ocarina of Time*, mas envolvida num mundo de banda desenhada ainda mais marcado do que no *Luigi's Mansion*. Os efeitos de água e de fogo são tão conseguidos, que mesmo os fãs mais empedernidos irão ficar estupefactos.

As novas masmorras secretas permitem que te escondas nas trevas e que utilizes uma tocha para espalhar a luz. Pode estar ainda demorado, mas o *Legend of Zelda* está a ficar melhor do que tínhamos sonhado.

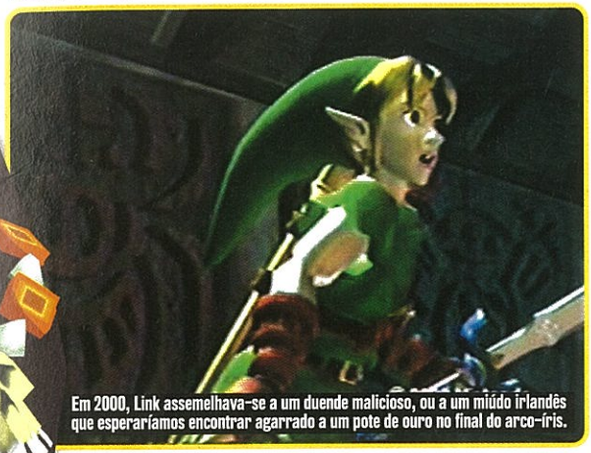
Ele é que é o incendiário! Mas é por uma boa causa...

Os brilhantes efeitos de chamas do *Legend of Zelda* podem ser também vistos aqui, quando Link usa a tocha para iluminar o caminho ou para acender estruturas semelhantes a velas. Dá uma olhadela ao novo contador linear de corações e ao mapa no ecrã, que agora pode ser girado. É fácil utilizar qualquer artigo, ou acção, graças aos botões que aparecem no canto superior direito, à semelhança do que acontece no *Ocarina of Time*, o que significa que os fãs se sentirão em casa quando iniciarem a sua busca. A primeira ilha explica como deves utilizar os botões.

À medida que as chamas se elevam repara na quantidade de sombras que são projectadas no Link, na espada, nos inimigos e até nas próprias chamas.

Enfrenta a Mudança!

Quando a GC foi anunciada, há dois anos, mostraram uma *demo* em 3D do *Zelda* para dar uma ideia de como seria o seu aspecto num mundo 3D realista. Desde então Shigsy optou por um tratamento em *cell-shading* para o Link, mas a personagem original vai ressuscitar. O Link, mais velho, vai voltar à versão do *Soul Calibour 2* como uma personagem oculta. A Namco irá usar a plataforma Triforce da Nintendo, para passar futuros sucessos de arcada para a GC.



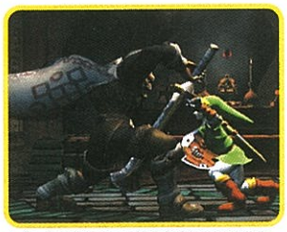
Em 2000, Link assemelhava-se a um duende malicioso, ou a um miúdo irlandês que esperaríamos encontrar agarrado a um pote de ouro no final do arco-íris.

▲ Nas primeiras versões do *Zelda* a câmara não estava fixa a um suporte.

O *Soul Calibur* é a nova tentativa da Namco para ultrapassar o poder do VF4, da Sega.

▲ Os primeiros ecrãs do *Zelda* lembram mais um *beat-'em-up* do que um RPG.

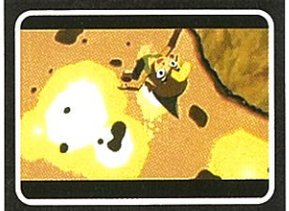
▲ O revolucionário Link em *cell-shading* aparece com sobrancelhas agitadas e olhos arregalados.



▲ Será assim que o Link irá aparecer na versão para a GC do *Soul Calibur*? Talvez, mas não para as versões PS2 ou arcada.

Olhares...

Quando Link encontra o perigo fica triste, ou pega fogo ao traseiro – é hilariante ver os resultados. Os seus olhos amarelos de cachorrinho quase saltam das órbitas (na verdade, saltam mesmo...), quando rasteja ao longo dos túneis e cai na lava. Nenhuma outra personagem dos videojogos consegue transmitir tantas emoções apenas com o rosto, como o Link. Os aspectos BD de Shigsy devem-se exclusivamente ao *cell-shading*.



▲ Ai! Tenho o traseiro a arder! Olha!, daqui vê-se a minha casa!

▲ Link é a coisa mais fofa que já vimos, ao esgueirar-se pelos túneis.

Primeiras Impressões

Um novo mundo de descobertas

Quando vimos este jogo pela primeira vez ficámos com a mesma sensação que tivemos aquando do *Luigi's Mansion*. Os visuais ao estilo da banda desenhada, a jogabilidade fácil de adquirir e as novas ilhas elevaram imensamente as nossas expectativas. *Legend of Zelda* pode nunca vir a tornar-se num paradigma visual para a GC, como deve acontecer com o *Super Mario Sunshine* e o *Metroid Prime*, mas Shigsy está no bom caminho para criar uma nova busca imensa e absorvente.

A ilha de Beginning, intensamente colorida e alegre, permite-te admirar boquiaberto o ambiente e relaxar, enquanto aprendes os aspectos básicos do jogo. O *Zelda* é, provavelmente, o primeiro título em *cell-shading* que jogas e levará algum tempo a adaptares-te ao novo e bizarro mundo da Nintendo. Os inimigos têm mais personalidade, o Link corre deixando um rasto visual e os artigos têm de ser identificados por entre o tumulto de cores da nova ilha. Mesmo que já tenhas jogado o *Ocarina of Time* não deixarás de apreciar o brilhantismo da concepção do jogo de Shigsy. Logo que penetrares nas masmorras verás como o *cell-shading* se justifica, criando efeitos de iluminação surpreendentes e inimigos de aspecto maldoso, com barrigas pendentes e dentes afiados. Terás a impressão que passaste para um mundo totalmente diferente quando penetrares nas masmorras.

BOM POLÍCIA > MAU POLÍCIA

Visuais de sonho, ao estilo de Disney, e as comprovadas masmorras agora em novas ilhas.

O *cell-shading* pode tornar os quebra-cabeças difíceis de compreender e os artigos difíceis de identificar.

> LANÇAMENTO

Shigsy está ainda a trabalhar para que tenhamos o jogo em Fevereiro de 2003.

Legend of Zelda: GameBoy Advance

Chegou **primeiro** que a versão para a **GC**, o **Link traz Hyrule** para a **GBA**...

Bem conhecido como um dos jogos "supremos" da SNES, juntamente com o *Super Mario World*, o *Legend of Zelda: Link to The Past* é o mais recente grande jogo da Nintendo destinado à conversão para a GBA.

A acção decorre nas florestas de cores suaves e masmorras sombrias de Hyrule e Link progride através de um mundo duplo, de luz e de trevas, na tentativa de salvar a Princesa Zelda.

COMPLEXIDADE

A vista aérea dá mais vida ao estilo BD da série e permite mapas enormes, *puzzles* complexos e masmorras de pisos múltiplos. Link pode transportar até 30 objectos durante a sua busca e tem de falar com adivinhos e com anciões que gostam de ajudar.

As armas (uma espada, arco e flechas e um arpão) são vitais para resolver os mais complexos e brilhantes quebra-cabeças de sempre. Depois do *Super Mario Advance 2*, este é o segundo jogo indispensável para a GBA.

Vida nas Masmorras

As masmorras dividem-se em salas fixas e corredores móveis. A visão na vertical mostra áreas escondidas e pontes, mas dá poucas indicações sobre como lá chegar.

Sobe as escadas e usa o teu arpão para subires até à ponte, tal como o Batman.

▲ Os guardas impedem o Link de explorar o vasto mundo de Hyrule. Ao completares as masmorras desbloqueias novas áreas.

▲ Depois de deixares o teu ponto de partida aprendes a recolher objectos, a cavar e a abordar os aldeões.

Os Links do Link

Arranja quatro amigos e joga o *Four Swords*, um mini-jogo totalmente original. Cada um dos pequenos Links tem uma fatiota de cor diferente.

▲ Quando aparecem as patacas, os 4 jogadores disputam-nas entre si.

▲ Apanhado numa plataforma móvel, evita as bolas púrpuras da morte.

▲ Quando encontram uma brecha terão de fazer equipa para passarem.

FORMATO: GC
LANÇAMENTO: DEZEMBRO
PRODUTORA: RETRO
EDITORA: NINTENDO
DISTRIBUIÇÃO: CONCENTRA
EXTRAS: NENHUM
OUTROS FORMATOS: NENHUM
JOGADORES: 1

Alguns dos insectos inimigos são maiores do que os alienígenas no Halo e podem encher todo o ecrã.

Precisas de chegar a uma nova área, ou fugires de um perigo, deixando um rasto de bombas? Pois bem, arranja o Morph Balled!

Metroid Prime

O **primeiro *first person shooter*** da Nintendo para a GameCube é um **rival violento** do *Perfect Dark*...

O que já foi uma imensa aventura espacial em 2D, para a SNES, renasceu sob a forma de um FPS com um aspecto soberbo. Tendo como heroína Samus, que enverga um fato de astronauta, o *Metroid Prime* absorve os brilhantes elementos de aventura deste clássico e constrói, a partir deles, um FPS como nenhum outro.

Os entusiastas do *Metroid* estavam preocupados com a passagem para um FPS em detrimento do *free-roaming*, usado em aventuras tipo *Zelda*, mas as nossas experiências revelaram alguns segredos. A Samus pode transformar-se numa bola de praia metálica, com o carregar de um botão. Esta transformação permite-te atingir zonas secretas, lançar bombas e acelerar ao longo de secções que ligam níveis e que se assemelham a *half-pipes*. Quando estiveres sob a forma de bola o ecrã desloca-se para a frente e para trás.

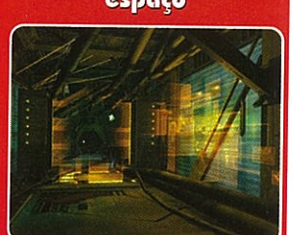
A Nintendo preocupou-se em manter um forte elemento de aventura no Metroid Prime, acrescentando novas capacidades, através de actualizações dos fatos de astronauta. A tua missão é investigar uma nave espacial arruinada em perseguição de perversos Piratas do Espaço. A acção decorre em Tallon IV e as armas mais musculadas incluem canhões de impulsos e raios congeladores, que podem ser carregados e disparados contra gigantescos insectos alienígenas inimigos. Toda a acção é vista através do capacete da Samus e podes usar quatro visores de combate, para visar inimigos escondidos e identificar as suas fraquezas. Quando as descargas são feitas a uma distância demasiado curta o sangue do inimigo espalha-se pelo teu visor, o que torna este título muito diferente de outras sequelas da Nintendo, como o Mario Sunshine e o Zelda.

Historial
No currículo...
Este é o título de estreia da Retro Studio

▲ Como nos filmes Alien os inimigos saltam das paredes quando incomodados.

Primeiras Impressões

Uma odisseia no espaço



Ficámos estupefactos quando reparámos que o *Metroid Prime* está a ficar o jogo mais belo para a GC. Os efeitos de reflexos luminosos, no estilo do *Halo*, expandem-se a cada descarga de laser, enquanto as feições pormenorizadas da Samus são reflectidas mesmo no seu visor. O nível de pormenor e das partes originais na terceira pessoa significam que o *Metroid Prime* consegue ultrapassar todas as nossas expectativas. Pensávamos que só a Rare conseguiria produzir um *first person shooter* desta qualidade para a GC, mas a Retro Studio ainda pode vir a provar que estamos enganados.

BOM POLÍCIA > MAU POLÍCIA

Grafismos de ficar boquiabertos, enormes alienígenas e uma jogabilidade que deixa o Halo a milhas.

Os fãs podem lamentar a mudança para FPS, depois de verem o mundo em free-roaming do Super Mario Sunshine.

> LANÇAMENTO

O Metroid Prime vai ser lançado em Dezembro, por isso escreve já o nome na lista de prendas que gostarias de receber no Natal.

Vestida e Calçada

A Samus, uma miúda espacial que se preocupa com a moda, tem quatro fatos de astronauta! Já conhecemos a versão para a SNES e julgamos poder esperar um fato espacial de velocidade, bem como botas anti-gravidade.

▲ Um dos braços da Samus é um canhão laser, por isso não precisa de uma mão.

▲ Ao contrário das versões anteriores, a cara da Samus é visível nas animações.

Opções de Visor

Se estavas convencido que os "visores" eram apenas acessórios de moda, pensa melhor. Neste caso estamos a falar dos visores de capacetes espaciais. O modelo escolhido pela Samus permite-lhe obter informações vitais sobre o inimigo e ajuda-a a descobrir criaturas de outros planetas, que fogem rapidamente no escuro. O que só pode ser um bom instrumento. Uma vez coleccionados, os visores podem ser trocados com a mesma facilidade com que se trocam as armas.

▲ Após usar o scanner do visor ficarás a saber o nome e o nível de energia do teu rival.

▲ Um visor de combate permite-te fixar a pontaria no inimigo e utilizares o raio de congelamento.

▲ O visor standard dá ao ecrã um aspecto ligeiramente curvo e o ícone permite-te trocar de visores.

WWW.VIDEOJOGOS.COM

A unica loja Online, onde podes Comprar, Vender e Trocar os teus videojogos, consolas, acessórios, telemóveis e Dvds.

NOVOS E USADOS

Jogos Playstation 2 desde: 20 Euros

Jogos X-Box desde: 40 Euros

Jogos Gamecube desde: 40 Euros

Jogos Playstation desde: 7,50 Euros

Temos tudo para:

- Master System
- N.E.S.
- Game Gear
- Game Boy
- Mega Drive
- Super Nintendo
- Sega Saturn
- Nintendo 64
- Dreamcast
- Pc -cd-rom

O Pechinhas, mascote da Videojogos.com , todos os dias tem uma Promoçao para ti, vista o nosso site !

OS MELHORES ACESSORIOS, AO MELHOR PREÇO.

Memory Card 1 Mega
Desde: 10,00 Euros

Memory Card 2 Megas
Desde: 12,50 Euros

Memory Card 4 Megas Ligaçao Pc
Desde: 22,50 Euros

Mini-Gun Dreamcast
Desde: 17,50 Euros

Cabo RGB c/ Audio
Desde: 4,00 Euros

Cana de Pesca Dreamcast
Desde: 50,00 Euros

VGA BOX
Desde: 15,00 Euros

PS - Memory Card 2 Megas
Desde: 4,00 Euros

Comando Gamecube: 20 Euros

Home Cinema Sorround
Desde: 75,00 Euros

Multi-player Adapter
Desde: 17,50 Euros

Castle Spirit Gun
Desde: 25,00 Euros

Game Hunter 2 Mega
Desde: 10,00 Euros

Cabo RGB c/ Audio
Desde: 4,00 Euros

Fonte de Alimentaçao para Playstation
Desde: 25,00 Euros

Roda para Laser PSX
Desde: 15,00 Euros

Joga jogos importados
Desde: 25,00 Euros

Comando DVD
Desde: 12,50 Euros

E Muito mais... Gameboy, Xbox, Gamecube, PSX...

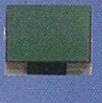
NOVIDADE
Tudo para Telemóveis

Carregadores
Desde:
4,00

Carreg. Esqueiro
Desde:
4,00

Dual/Triple Sim
Desde:
15,00

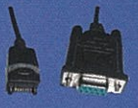
Capa Maos Livres
Desde:
12,50



Displays
Desde:
12,50

Teclados
Desde:
2,00

Antenas
Desde:
5,00



Cabo de Dados
Desde:
7,50

Telemoveis
Desde:
25,00

ENVIAMOS À COBRANÇA PARA TODO O PAÍS.
PEDE JÁ O TEU CATALOGO GRÁTIS !

Loja 1:
Centro Comercial Londres Lj Ac 62/63
4460 Senhora da Hora
Tel: 22.9559473

Loja 2:
Centro Comercial Solverde 2, Lj 25
4500 Espinho
Tel: 22.7322532

Encomendas Tlf: 22 955 94 73

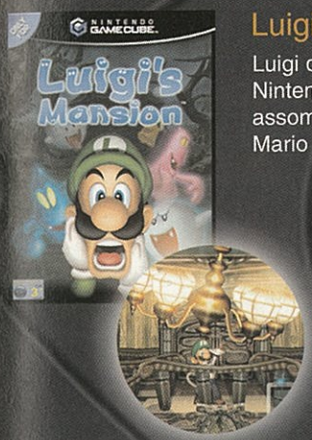
NOVOS E USADOS

Powered by: bynet.pt

Todas as marcas, simbolos ou personagens aqui presente são marcas registadas, ou propriedades dos seus respectivos donos. Todos os direitos reservados.

NINTENDO GAMECUBE™

A Nintendo GameCube é a mais recente consola da nova geração de vídeo jogos. Esta é a única plataforma dedicada exclusivamente para jogar jogos de vídeo.
A Nintendo GameCube foi desenvolvida por jogadores para jogadores de todas as idades, que poderão agora viver experiências de jogo nunca antes vistas.
A Nintendo GameCube e o Game Boy Advance interagem entre si, para proporcionar uma nova forma de entretenimento continuado e transportável.

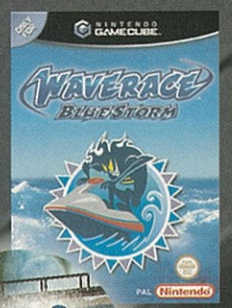


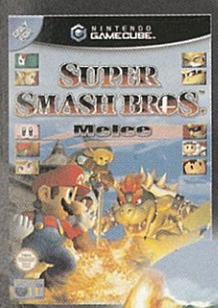
Luigi´s Mansion

Luigi dá-lhe as boas-vindas à nova consola da Nintendo. Depois de ter ganho uma mansão assombrada, Luigi precisa da sua ajuda para salvar Mario das mãos dos terríveis fantasmas.

Wave Race: Blue Storm

A segunda versão de Wave Race toma agora o seu lugar na Nintendo GameCube. Experiências de jogo nunca antes vistas tornam a acção mais real em corridas fantásticas e cheias de adrenalina.



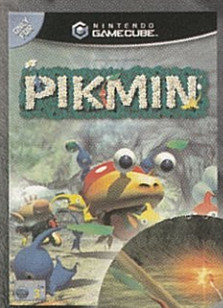


Super Smash Bros. Melee

Os hérois da Nintendo num festival de pancadaria! O grande sucesso da N64, Super Smash Bros. traz agora a batalha para a GameCube com mais personagens Nintendo, mais acção e controlo de jogo que o vai deixar sem palavras.

NBA Courtside 2002

Um jogo de basquetebol nunca pareceu tão espectacular e excitante! O Kobe Bryant mostrou que tinha o domínio na N64 com as duas primeiras versões do NBA Courtside. Agora, com o poder da Nintendo GameCube ao seu dispor, ele está também destinado a dominar a nova geração de jogos.



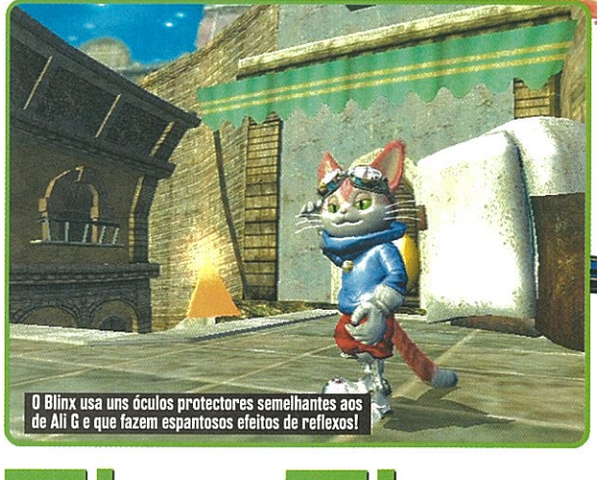
Pikmin

O Pikmin mostra o poder em números!
Um jogo inovador e imaginativo que é difícil de categorizar – Pikmin - desafia-o a sobreviver num planeta hóstil com a ajuda de um grupo de criaturas semelhantes a plantas que nascem do chão.

Nintendo®

GAMING 24:7™

FORMATO: XBOX
LANÇAMENTO: OUTUBRO
PRODUTORA: ARTOON
EDITORA: MICROSOFT
DISTRIBUIÇÃO: MICROSOFT
EXTRAS: NENHUM
OUTROS FORMATOS: NENHUM
JOGADORES: 1-4



O Blinx usa uns óculos protectores semelhantes aos de Ali G e que fazem espantosos efeitos de reflexos!

Blinx: The Timesweeper

Apanha os cristais, **salva a princesa** e **distorce o tempo...**

Mesmo Shigsy ficaria deliciado com a ideia inovadora das distorções do tempo que estão na base do *Blinx*. Desenvolvido por Yoji Ishii, ex-criativo principal da Sonic Team, este jogo de plataformas parece destinado a criar um estilo totalmente novo de herói ternurento nas plataformas.

O Blinx é um gato que trabalha nas limpezas de uma fábrica que produz tempo. Quando se perdem cristais de tempo, o Blinx aspira todos os que desapareceram à maneira do Luigi – só que usa um super-aspirador TS1000 em vez de um modesto aparelho.

A sua vida tranquila dissolve-se quando alguns criminosos roubam os cristais, distorcendo o tempo e raptando a princesa. O argumento parece familiar, mas *Blinx* é o jogo de plataformas mais complexo que vimos até hoje.

Historial

No currículo...
Ghost Vibration
Ghost Trip
Pinobee Quest of Heart

VOLTAR NO TEMPO

Podes gravar os níveis e voltar a vê-los para descobrir segredos, mas as funções de distorção de tempo dependem do disco rígido da Xbox, ou seja, não poderás ver este género de acção na PS2, ou na GC.

Jogámos um nível que exige que o Blinx rebobine o tempo, para consertar uma ponte caída e chegar, assim, a alguns cristais escondidos.

Trata-se do primeiro jogo de plataformas 4D em que é tão importante deslocares-te no tempo como subir, descer ou ir para a esquerda, ou para a direita. Estamos ansiosos por ver como resultará quando tudo estiver a funcionar nos mais de 40 níveis.

▲ Quando o Blinx começa a aspirar há partículas que aceleram de todos os pontos do ecrã para o seu TS1000.

▲ Cada nível possui um conjunto de desafios baseados em *puzzles*, em vez de saltos de precisão. As setas estão a guiar o Blinx para dentro do arco...

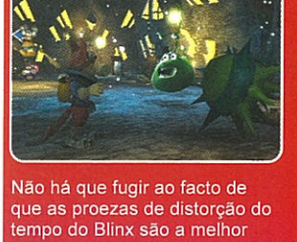
Blinx Aspira

O TS1000 pode ser trocado por modelos mais avançados, como o TS2000, TS3000, ou TS Fire. Tal como no *Luigi's Mansion*, o TS1000 vai ganhando novas funções à medida que o jogo avança e pode aumentar o poder de sucção e inverter o fluxo de ar para dispersar os inimigos.

▲ No Blinx os inimigos são muito coloridos, semelhantes aos de *Pikmin*.

Primeiras Impressões

Regresso ao Futuro



Não há que fugir ao facto de que as proezas de distorção do tempo do Blinx são a melhor coisa que aconteceu à Xbox desde Oddworld ter tornado os seus jogos exclusivos desta consola. A necessidade de recolher cristais para ganhar as funções *Fast Forward* (avanço rápido), *Rewind* (rebobinar), *Slow Motion* (câmara Lenta) e *Pause* (pausa), é terrivelmente inteligente.

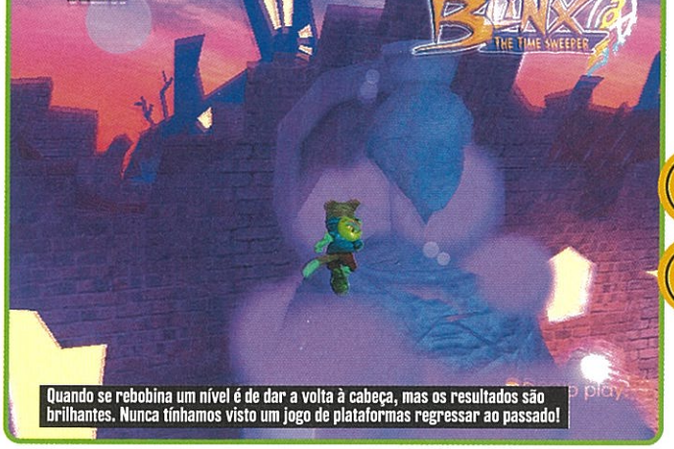
Já não estamos tão seguros quanto ao constante aspirar e soprar objectos para eliminar os inimigos. O Blinx é, sem qualquer dúvida, um dos mais excitantes jogos do ano. Mostraremos muito mais coisas nos próximos números.

Vamos Lá a Distorcer...

Se retardares, pausares ou rebobinares o tempo, podes procurar dinheiro escondido, cristais e artigos de bónus. A capacidade de consertares pontes caídas e de estares contigo ao lado, como Michael J. Fox no *Regresso ao Futuro*, é de dar a volta à cabeça. Vimos o Blinx a criar uma versão de si mesmo, com o TS1000, que utilizava IA para completar *puzzles*!

Capturar inimigos e apanhar cristais é facílimo em câmara lenta...

▲ Quando se usa a câmara lenta os inimigos, como este saltador espacial verde, movem-se a metade da velocidade.



Quando se rebobina um nível é de dar a volta à cabeça, mas os resultados são brilhantes. Nunca tínhamos visto um jogo de plataformas regressar ao passado!

BOM POLÍCIA > MAU POLÍCIA

Bons elementos de viagens no tempo e os melhores grafismos vistos até agora na Xbox.

A Artoon roubou o aspirador e o lança-chamas do Luigi. Não podia ter dado ao gato ferramentas mesmo dele?

> LANÇAMENTO

O Blinx está 70 por cento completo e estará cá fora em Outubro.

PlayStation.2

aDeSe TP

ATARI

"A PARTIR DE SETEMBRO TERÁS DE FAZER MUITO MAIS DO QUE CONDUZIR"

STUNTMAN

DOS CRIADORES DA SÉRIE DRIVER

DESCOBRE MAIS EM
WWW.STUNTMAN-GAME.COM

Stuntman™. Atari Interactive Inc. 2001. All rights reserved. © copyright 2001 Infogrames. Created and developed by Reflections Interactive limited, an Infogrames studio. Published and distributed by Infogrames™. Reflections™, the Reflections logo and the Stuntman logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. " " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

FORMATO: PC
LANÇAMENTO: A ANUNCIAR
PRODUTORA: ID
EDITORA: ACTIVISION
DISTRIBUIÇÃO: ECOFILMES
EXTRAS: NENHUM
OUTROS FORMATOS: A ANUNCIAR
JOGADORES: 1-8

Depois de abateres demónios em Marte vais para o Inferno enfrentar monstros mais assustadores.

Aqui não encontras *zombies* mirrados, vestindo camisas de flanela - estes rapazes têm treinado no Hell's Gym.

Doom 3

Carrega a arma, **morre de medo** e prepara-te para **dar cabo** de alguns ***zombies***...

Este pode ser o jogo mais aterrorizador feito até hoje. Sim, é mais provável molhares as calças com este título do que no *Resident Evil*, quando Némesis faz a sua entrada estoirando a janela, e do que no *Silent Hill 2*, quando encontras o boss principal da pirâmide.

O ano é 2145 e andam por aí à solta *zombies* a cair de podres – só que neste jogo estão mesmo em cima de ti, amachucando-te a cabeça, provocando-te visão dupla e chocalhando-te o crânio. Mas não esperes ver enxames de inimigos aos trambolhões por tudo quanto é lado. O *Doom 3* não é um *shoot-'em up* tão assumido como o *Quake*. Pelo contrário, terás de progredir e manter os ouvidos bem atentos, para descobrires os demónios gemedores que se apoderaram da base da UAC. Se juntares a isto uns grafismos magníficentes, podes esquecer a concorrência.

Os demónios lançadores de chamas estão de volta.

Primeiras Impressões

Medo, e mais medo...

Os sons arrepiantes da banda sonora de Trent Reznor jorram em força das colunas, mas, mesmo assim, através da barulheira, consegues ouvir uns gemidos fracos. Onde é que se meteram os malditos *zombies*? Vimos apenas uma *demo* de 5 minutos do *Doom 3*, mas ficámos com a sensação de "o que é que estará na próxima esquina?". O facto do *Doom 3* ser lento não significa que irás ficar sentado na beira da cadeira quando o jogares. Pode dar-te a volta ao estômago, mas o *Doom 3*, em aspectos visuais, vai ser um dos mais atraentes jogos do mercado.

BOM POLÍCIA > MAU POLÍCIA

Quando vires um mutante a mastigar a um cientista percebes que estás perante o *shooter* mais aterrador feito até hoje.

Não vai haver um modo em cooperação. A ID está a concentrar-se em tornar este jogo o mais assustador possível.

> LANÇAMENTO

Ainda sem data confirmada, mas é pouco provável que possas jogar o *Doom 3* antes de Maio de 2003.

FORMATO: PS2
LANÇAMENTO: OUTUBRO
PRODUTORA: SONY CAMBRIDGE
EDITORA: SONY
DISTRIBUIÇÃO: LUSOMUNDO
EXTRAS: NENHUM
OUTROS FORMATOS: NENHUM
JOGADORES: 1

Primeiras Impressões

Bem-vindos ao lado negro...

Ao jogar *Primal*, pela primeira vez, questionámo-nos sobre o que é que correu mal nas actualizações do *Soul Reaver* e do *Shadow-Man* para a PS2. Talvez seja a novidade do jogo, mas os criadores parecem ter-se esforçado realmente.
Primal está recheado de desafios originais, que passam pela troca de personagem e de acção, e decorre no género de mundo de progressão livre em que a Lara costuma deambular, o que pode torná-lo num êxito inesperado em 2002. Desde garras *laser*, lâminas e combates a mãos nuas, a animação de cada personagem é suave como seda o que prova que a PS2 pode oferecer uma aventura mais absorvente, que as que já existem para a caixinha preta da Sony.

Primal

Sony apresenta a **heroína** que criou, num **festival de sanguinário horror** gótico...

Ninguém te levará a mal se pensares que a garota que extermina demónios do *Primal* é muito parecida com a Lara Croft. Mas, observa mais de perto e verás Scree, o mutante que a acompanha (e que mais parece uma gárgula), e a capacidade de Jen em transformar-se num demónio em forma de mulher, a espumar da boca.

Jen é levada para o mundo do século XVII de Solum, a fim de exterminar demónios com a ajuda do seu parceiro Scree. Alguns dos *puzzles* exigem que Jen assuma um papel secundário, enquanto Scree realiza os seus pequenos passes de magia. Vê como Scree sobe a uma torre e deixa cair uma corda, para que Jen consiga chegar ao topo. Podem também usar a combinação das respectivas forças para empurrar portões até os abrir e para deslocar grandes objectos. No mundo escuro e putrefacto de *Primal*, Jen descobre as suas capacidades sobrenaturais que lhe permitem transformar-se num feroz demónio durante os combates sangrentos.

Alguns *puzzles* precisam da conjugação de esforços, mas Scree e Jen podem ser controlados em separado.

▲ Jen envolve-se num tenso combate e activa a sua capacidade de demónio.

BOM POLÍCIA > MAU POLÍCIA

Duas personagens jogáveis e capacidades demoníacas adicionais significam que os *puzzles* nunca são monótonos.

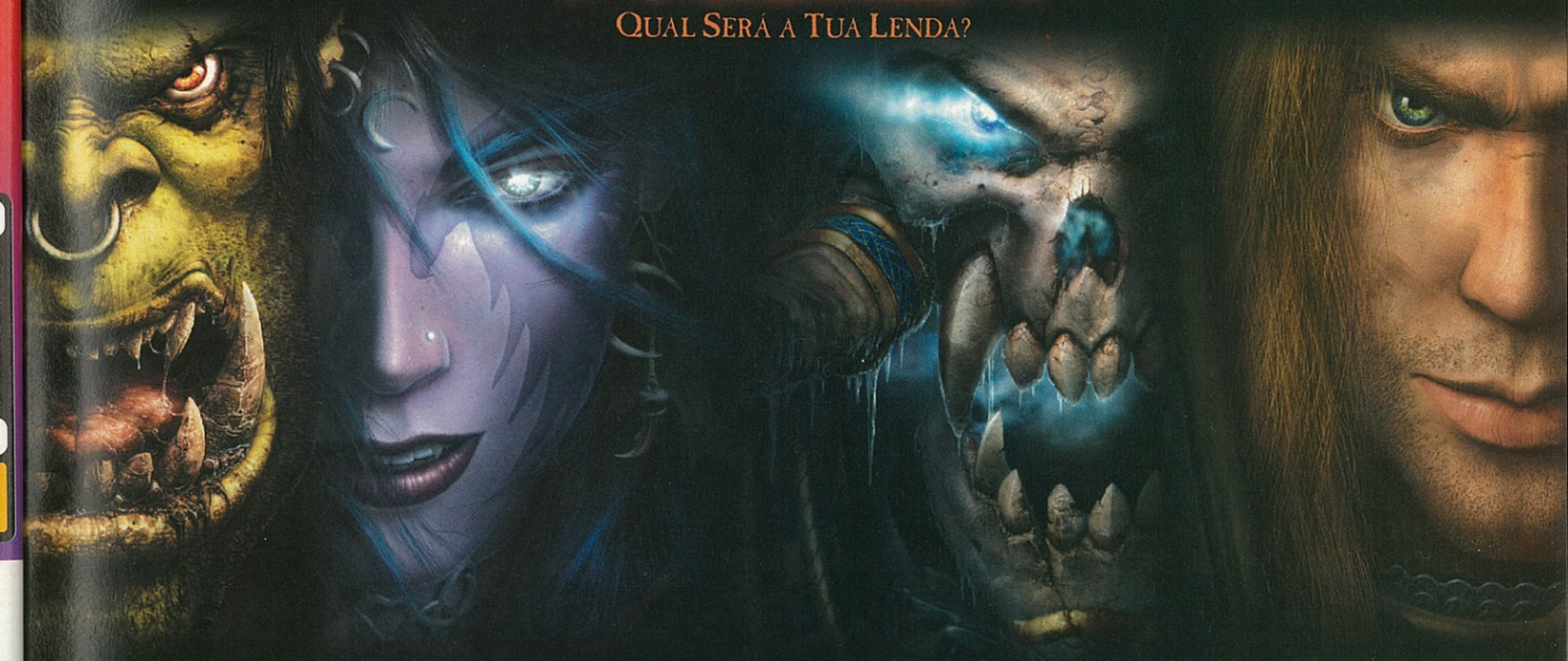
Ao passar de uma personagem para outra, no auge do combate, poderás perder de vista cada uma delas.

> LANÇAMENTO

O Primal será lançado em no início do Outono, a tempo de fazer frente à Lara.

WARCRAFT III
REIGN OF CHAOS

QUAL SERÁ A TUA LENDA?



Novas e lendárias unidades hero!

Lidere as suas forças em selváticas batalhas, com as novas e poderosas lendárias unidades Hero. Endurecidos pela experiência, os Heroes podem evoluir, aprender novas magias, transportar objectos especiais, e conferir benefícios superiores às unidades envolventes.

Um verdadeiro mundo vivo em 3D

Desfrute da surpreendente vantagem de jogar livremente num mundo 3D deslumbrante, verdadeiramente real e cheio de vida. Ravinas profundas, montanhas sinuosas, precipícios vertiginosos e objectos mágicos que oferecem oportunidades estratégicas aos mais astutos.

Intensa Experiência em modo Multijogador

Esmague adversários à escala mundial na Battle.net® da Blizzard - Internet gaming network. As características da Battle.net incluem "Matchmaking" (Duelo Automático), "Arranged Teams" (Equipas), "Friends List" (Listas de Amigos), para manter a trilha dos seus aliados mais próximos e "Observer Mode" (Modo Observador).

Quatro poderosas raças!

Domine as possibilidades estratégicas de quatro raças únicas. Comande misteriosos Night Elves (Elves Nocturnos), sinistros Undead (Mortos Vivos), Orcs selvagens e nobres Humanos, enquanto alianças mudam e culturas chocam implacavelmente em conflitos dantescos.

Representante Oficial

INFORJOGOS

www.inforjogos.pt/warcraft3

BLIZZARD ENTERTAINMENT

www.blizzard.co.uk

2002 Blizzard Entertainment. Todos os direitos reservados. Reign of Chaos é uma marca comercial e Blizzard Entertainment e Warcraft são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas

FORMATO: PS2 | PRODUTORA: FREE RADICAL | DISTRIBUIÇÃO: ECOFILMES | OUTROS FORMATOS: XBOX,GC
LANÇAMENTO: SETEMBRO | EDITORA: EIDOS | EXTRAS: JOGÁVEL ON-LINE | JOGADORES: 1-16

TimeSplitters 2 ostenta agora armas mais poderosas e todos os níveis têm um aspecto muitíssimo superior ao do original.

TimeSplitters 2

A **maior sequela** do ano surge com um **frenesim de matanças** e de **duelos até à morte**, lembrando o ***Quake*** e o ***Halo***...

O TimeSplitters assinalou a chegada à PS2 de um first person blaster realmente original, que utilizava os divinais talentos de alguns membros da equipa que produziu o GoldenEye para a N64.

O enredo, baseado em viagens no tempo, bem como a enorme quantidade de personagens, mascaram quaisquer semelhanças entre os dois jogos, mas o TimeSplitters 2 parece destinado a tornar-se no irmão mais velho de próxima geração do GoldenEye. A Free Radical recriou, de forma um tanto descarada, o nível siberiano e cheio de neve do Eye, para te dar as boas-vindas ao seu mundo em que o tempo se distorce.

OLHAR INQUIETO

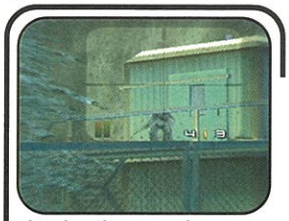
O jogo possui câmaras de vigilância inquietas, uma pistola parecida com uma PPK, um bunker subterrâneo e música de fundo que lembra os filmes de Bond. Podes mesmo arrancar os bonés dos guardas a tiro, o que os faz entrar em pânico - mas não muito.

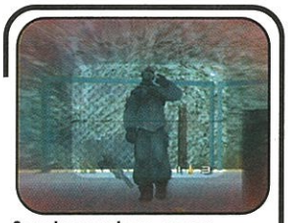
Uma raça de TimeSplitters metamorfos ameaça a existência da Humanidade por intermédio de um portal temporal. O seu número aumentou e cabe-te forçar o caminho através de nove zonas temporais. Começando no nível siberiano partes para o Oeste selvagem, Tóquio e França. Num determinado momento podes estar envolvido com a máfia parisiense e, pouco depois, a estoirar as armaduras de perversos fuzileiros espaciais.

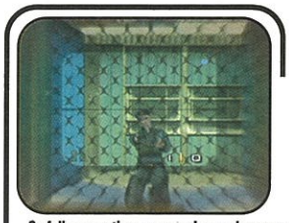
Numa concorrência directa com o Halo, no TimeSplitters 2 podes vencer o jogo principal com a ajuda de um amigo. Acrescenta um criador de mapas e os cenários mais suaves que já vimos num shooter para a PS2 (embora todas as três versões tenham cenários excelentes), e o TimeSplitters 2 é um dos concorrentes ao título de FPS do ano. Ah!, se pudéssemos dar um salto no tempo e estarmos já em Setembro...

Infalível

O primeiro nível do *TimeSplitters 2* permite-te aprender a usar uma potente espingarda de precisão. Podes arrancar o boné dos guardas com ela .


Aproxima a imagem e podes arrancar o nariz dos maus do TimeSplitters.


Os ranhosos arriscam-se a ser atingidos nas regiões mais baixas...


Se falhares o tiro, os guardas accionam o alarme e começam a disparar contra ti.

Historial

No currículo...

Timesplitters

Gémeo do GoldenEye!

As referências ao GoldenEye no TimeSplitters 2 são tão óbvias, que nos perguntamos porque é que a Rare ainda não pôs a Free Radical em tribunal.

◀ Um guarda desocupado é atingido através da vidraça por uma bala.

▼ É tudo muito familiar - só faltam o Boris e a Natasha.

Factos

Dados de um jogo real...

Níveis	13
Armas	20
Mapas para multi-jogadores	18
Personagens	40

Inimigos aterrorizadores surgem para combates corpo-a-corpo, que podem ser mais mortais do que as armas mais pequenas.

Em Fogo!

Se arranjares um lança-chamas bastará uma descarga rápida para pores os inimigos em debandada, sofrendo dores terríveis.

▲ Incendeia os inimigos e vê como guincham e correm para uma fonte.

Os lança-chamas têm grande alcance. Se conseguires avistar um inimigo equipado com uma destas armas... estás demasiado perto!

Macaquices!

O elenco de mais de 40 personagens do TimeSplitters 2 inclui robôs tipo Terminator, fuzileiros espaciais, zombies, raparigas de grandes bustos e o favorito da redacção, um macaco renegado! Dá cabo dele logo que possas, porque, caso contrário, ele dá-te cabo da cabeça no modo multi-jogador, cambaleando por todo o lado como um vagabundo bêbado. Para benefício de todos os amigos dos animais que nos lêem, queremos esclarecer que o bicho se assemelha mais a um brinquedo do que a um chimpanzé autêntico. Não é necessário contactar a Sociedade Protectora dos Animais.

▲ O macaquinho parece demasiado ternurento para o matarmos até lhe descobrirmos uma pequena arma escondida.

▲ Como é pequenino, é preferível tentar atingir o símio à queima-roupa. O que não é fácil, porque não pára de dançar!

▲ Bizarramente, o animal baseia-se num macaco de brinquedo, e não num exemplar real. Daqui a expressão facial fixa.

Grandes Bombas

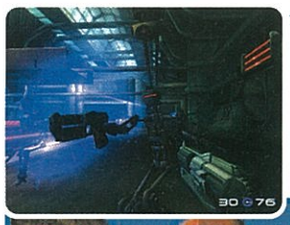
Quando as armas convencionais não servem para nada agarra num canhão ou metralhadora montados no chão para infligires destruições massivas no ambiente do jogo e, claro, nos atrevidos TimeSplitters. Ou, na verdade, em qualquer coisa que tenha o azar de se pôr à frente da tua arma...

▲ Põe-te atrás de um canhão e podes matar múltiplos inimigos. Mas cuidado...

▲ Mesmo com armadura este não poderá escapar à morte...

O Maior Tiroteio!

Com 13 níveis e 16 jogadores o TimeSplitters 2 oferece o modo multi-jogador mais completo de qualquer FPS para a PS2. Podes optar por destruir robôs numa cidade mexicana, numa fábrica, num hospital, num clube nocturno e num circo!



◀ A fábrica de robôs possui uma linha de montagem de andróides iguais aos do Terminator.

O hospital está cheio de TimeSplitters mortos-vivos e babões...

A cidade mexicana tem grandes áreas que permitem um bom tiroteio. Mas o fim do nível é um risco de morte – uma frenética batalha em que vale tudo.

O Glorioso Canhão Laser

Os amantes das armas vão sentir-se no paraíso quando virem o tremendo canhão laser. Pode ser carregado, o que faz o teu controlador tremer e o ecrã perder nitidez quando se prepara para projectar um jacto de morte instantânea.

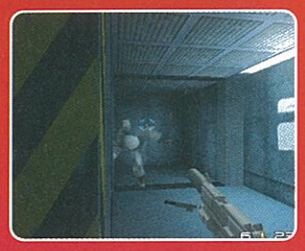
O TS2 oferece armas laser em que o raio pode fazer ricochete.

▲ Depois de carregado, o canhão laser pode eliminar facilmente dois robôs com um único tiro.

Ao carregar o canhão laser observa o brilho cor-de-laranja no seu interior, enquanto no ecrã parece uma névoa azulada.

Primeiras Impressões

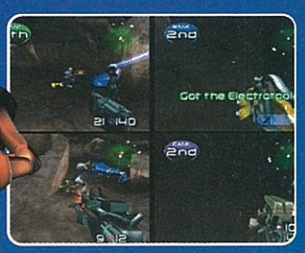
Regresso ao Futuro



A utilização do clássico motor de jogo do GoldenEye num FPS (first person shooter) foi um golpe de génio. O TimeSplitters 2 vai buscar o melhor de Bond, acrescenta a jogabilidade on-line, duelos de morte para 16 jogadores, e um modo de colaboração bem concebido. O enredo, que envolve viagens no tempo e mutantes, significa que poderás desbloquear mais de 40 personagens e criar centenas de mapas de duelos. Se tens pena que o Halo não esteja disponível para a PS2, o TimeSplitters 2 vai-te alegrar o espírito.

Os donos da GC, que andam famintos por jogos FPS vão ter um festival de destruição digno desse nome. As caçadas aos dinossauros podem ser satisfatórias no Turok, mas a combinação de armamento real e de tecnologias alienígenas significa que não encontrarás um jogo multi-jogador mais variado para qualquer outra consola.

É um prazer utilizar armas familiares como as espingardas de precisão, pistolas, lasers e metralhadoras e, como no Metal Gear, terás tempo para decidir com que arma matar um inimigo. Ao planares sobre um guarda descuidado, a oportunidade de debater se o vais incendiar ou dar-lhe um tiro é tão maldosa que não poderás evitar um trejeito de gozo, quando puxares da arma escolhida. O TimeSplitters 2 é furtivo e é recheado de acção, sendo o sucessor espiritual de GoldenEye e de Perfect Dark.



BOM POLÍCIA > MAU POLÍCIA

A jogabilidade é parecida à de GoldenEye, o jogo está muito bem feito e tem muitos duelos até à morte.

A diversidade dos níveis poderá confundir os jogadores que só querem disparar e um FPS mais simples e realista.

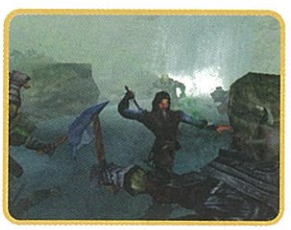
> LANÇAMENTO

O TimeSplitters 2 está 80% completo e marcado o lançamento para Setembro. Nunca mais chega o Outono...

FORMATO: PS2
LANÇAMENTO: NOVEMBRO
PRODUTORA: STORMFRONT
EDITORA: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUIÇÃO: EA
EXTRAS: NENHUM
OUTROS FORMATOS: GBA
JOGADORES: 1

Aragorn, Legolas e Gimli preparam-se para entrar num dos redutos de Saruman.

«Vou lutar por este monte de batatas?» - Clink!
«Ninguém se chegue ao meu puré maravilha» - Clank!


▲ Assemelha-se a uma versão mais perfeita a nível visual do *Dynasty Warriors*.

▲ Não podes jogar como Gandalf, mas o velho feiticeiro pode ajudar-te nos níveis da Irmandade dos Anéis.

Lord Of The Rings
The Two Towers

Esquece o Frodo - não serás um peludo Hobbit neste slasher pleno de acção!

Um anel para reinar sobre todos eles... Uma espada descomunal para destroçar o exército volátil de Saruman... Não ouvirás muitas palavras mágicas no *The Two Tower*, da EA. Ao invés, pega numa arma e começa a desbaratar legiões de *trolls*.

Ao contrário do que acontece no *Lord of the Rings*, o jogo que a Vivendi retirou do livro, não terás ocasião de usar o teu anel, porque, aqui, o Frodo não é uma personagem jogável. Assim, em vez de coçares os pés peludos e de conviver com os teus amigos Hobbits, jogarás como um dos duros da Irmandade - Aragorn, Legolas e Gimli – e acabarás envolvido em vigorosas pelejas ao longo de 16 níveis cheios de acção. O que é bom, porque as melhores partes do primeiro filme eram as imensas batalhas, e aqui terás ocasião de jogares algumas delas. Embora o título seja *The Two Towers*, um terço da acção é retirado do primeiro filme *Lord of the Rings*.

Historial

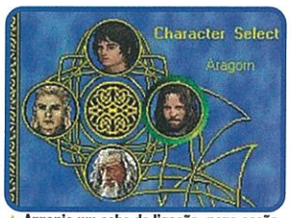
No currículo...

- Bloodwake
- Hot Wheels Turbo Racing
- Tiger Woods 2001
- Legend of Alan D'Art

GRITOS

E qual foi a melhor consequência da EA ter obtido a licença do filme? Não só verás as melhores cenas de batalha do novo filme, mesmo antes que este apareça nos cinemas, mas também as poderás jogar. O jogo será lançado duas semanas antes do filme, e, por isso, poderás descobrir-te a gritar tácticas de batalha para a Irmandade enquanto vais mastigando pipocas: «Manda-o abaixo dessa parede, dá-lhe com a espada, acaba com ele!»

Mas a grande questão é: deves comprar este jogo ou o *Fellowship of the Ring*, da Vivendi? Como jogámos apenas um nível de *The Two Towers* não o podemos realmente dizer, mas o jogo da EA está a ficar com muito bom aspecto e, se o que queres são boas cenas de acção de batalhas retiradas dos filmes, esta é a tua opção.



▲ Arranja um cabo de ligação, para acção de multi-jogadores na Terra do Meio.

Movimentos...

Há centenas de movimentos, mas são fáceis de aprender, e ainda bem, porque não terás muito tempo para aprender combinações complicadas, quando te vires rodeado pelos guerreiros de Saruman.

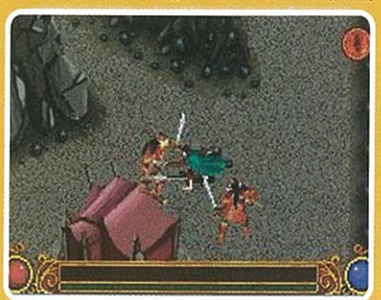
▲ Só podes jogar uma personagem de cada vez, mas os amigos podem ajudar-te.

▲ O poderoso Elfo, Legolas, abate um Orc com as suas setas.

The Two Towers: Em Grande no GBA

Se quiseres jogar como o pequeno Hobbit no *Two Towers* terás de comprar a versão para a GBA, que te permite controlar Aragorn, Legolas, Frodo e o feiticeiro Gandalf. A EA ainda não revelou muitos pormenores, mas parece ser uma versão reduzida do jogo para a PS2, apenas com 4 personagens e um modo de ligação para multi-jogadores. Um grande alívio para todos os fãs dos Hobbits, com os seus grandes olhos e pés peludos.

▲ Ao contrário da versão para PS2 não serás atacado por enxames de guerreiros de Saruman.


▲ Em fase inicial, mas o The Two Towers não parece tão bom como The Fellowship of the Ring, da Vivendi, para GBA.

▲ Frodo aguarda, enquanto Gandalf invoca todos os seus poderes para abrir a porta.

Primeiras Impressões

Grande jogo de pancadaria com Orcs.

Neste jogo da EA não podes falar com os teus amigos do Shire, por isso dirigimo-nos para o único nível que pudemos jogar, para nos envolvermos numa grande batalha.
Após um *clip* de uma cena de batalha do novo filme (a estrear em Portugal no dia 22 de Dezembro, mesmo antes do Natal), a acção desloca-se sem interrupções para uma grande peleja em que te vais envolver como Aragorn. Ao jogar o *Two Towers* tens a sensação que a tua fedorenta pessoa está mesmo lá, à medida que centena de Orcs se empilham no ecrã, agitando as lanças e berrando a pedir sangue.

BOM POLÍCIA > MAU POLÍCIA

Quando a épica banda sonora sai das colunas, sentes-te como se estivesses numa das cenas de batalha do filme.

As espadeiradas podem tornar-se monótonas depois de algum tempo. Esperemos que haja muitas jogadas.

LANÇAMENTO

The Two Towers será lançado em Novembro, antes do filme chegar aos cinemas.

www.worldgate.pt

World Gate

Acessórios preferidos dos Videojogos!

Playstation Xbox Ps2 Dreamcast Gamecube Pc Gba

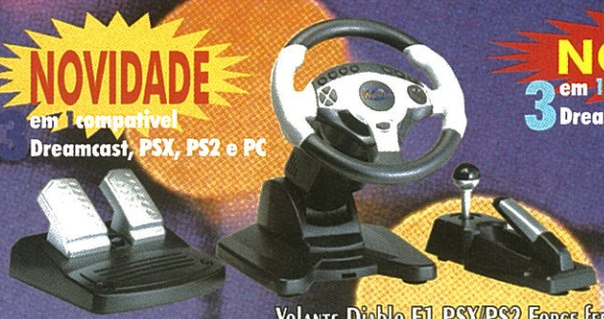
Nº 1

Imagine no Limite...

PRODUTOS LICENCIADOS

ECRÃ TFT p/ PS One
5.6" o maior ecrã de sempre
€149,95

NOVIDADE
em 1 compatível
Dreamcast, PSX, PS2 e PC



Volante Diablo F1 PSX/PS2 Force feedback Realístico & Vibração em todos os jogos de corridas
Volante Diablo F1 PSX/PS2 Force feedback Realístico & Vibração em todos os jogos de corridas
€99,95

NOVIDADE
3 em 1 compatível
Dreamcast, PSX, PS2 e PC

GT4
o 1º volante e único compatível com Playstation, PsOne, PS2 e PC com Vibração, saída USB+25 pin, Mostrador digital da velocidade (KM/H)
€49,95

Vertical Platform PS2
€6,93

Pistola+Pedal c/ Vibração (todos os jogos, Guncon) PSX / PS2
€34,81

€19,95
Mala de Transporte Ps2

Cabo RGB scart c/ cabos Audio/Guncon
€8,79

Adaptador p/ligar acessórios PSX ao PC (USB)
€24,84

Comando Dual Shock analógico oficial WGL
€14,87

CARTÃO DE MEMÓRIA 1MB
€4,93

€34,81 MULTI-TAP (Adaptador 4 jogadores) PS2

GAME BOY ADVANCE

Luz Mágica p/ GBA
€9,88

Bateria+trasf. p/GBA
€14,95

Lupa + Luz p/ GBA €9,88

Mala de transporte p/ GBA
€7,95

Cabo Link 4 jogadores p/ GBA
€12,95

Transformador p/GBA
€9,88

Conjunto de 8 acessórios em 1 GBA €34,87

DVDR 4,7 GB 133minutos 2x
€9,95

Dual Shock PS2 Botões e D Pad sensíveis à pressão
€ 24,84

C. Memória 4 MB (800 blocos) p/ Dreamcast
€ 24,84

Adaptador p/ligar acessórios da PSX e PC na Dreamcast (teclado, volante, dual shock, etc.)
€24,84

Comando Duplo analógico PC USB
€34,81

Comando Standard PSX
€4,93

€19,86
Controlo Remoto infravermelhos DVD inclui Porta "Pass Thru"

OFERTA Vertical Stand

€9,88 Thunder Vibration Pack DC

Torres de Lisboa - R. Tomás da Fonseca, torre G - 1600 LISBOA
E MUITOS OUTROS PRODUTOS DISPONÍVEIS!

VGA BOX Dreamcast
€19,86
Cabo Antena RF Auto-Switch PSX/PS2
€9,88

NOVO
Adaptador externo Universal
Action Replay
PSX, PS2, PS one,
permite jogar todos os jogos importados, USA, JAP, etc.
Truques e vidas infinitas e outros.
DESDE..... 39,99 euros

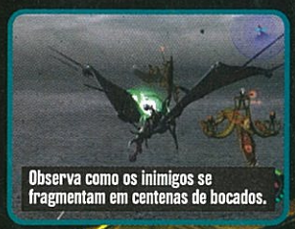
NOVIDADE
DVD REGION X-MULTIREGIÃO, permite ler DVDs de todas as Regiões na PS2.
€49,95

NOVO
Cartão de Memória 16MB, PS2
c/ compressão até 80 MB (10 memórias em 1)
€49,95

CONTACTE-NOS: Tel. 21 723 07 17 Fax 21 723 06 75 ENVIAMOS Á COBRANÇA NO MESMO DIA PARA TODO O PAÍS

FORMATO: XBOX
LANÇAMENTO: OUTUBRO
PRODUTORA: SMILEBIT
EDITORA: SEGA
DISTRIBUIÇÃO: ECOFILMES
EXTRAS: VIBRAÇÃO/CARTÃO DE MEMÓRIA
OUTROS FORMATOS: NENHUM
JOGADORES: UM

As paredes do desfiladeiro são espantosas, na sua enorme dimensão. Podes navegar a qualquer altitude e olhar à tua volta.


Observa como os inimigos se fragmentam em centenas de bocados.

Os comunicados que aparecem no ecrã fazem avançar a história.

Panzer Dragoon ORTA

O lendário **"Tank Dragon"** regressou. Prepara-te para **rumares aos céus...**

Pergunta a qualquer fã da Sega o nome de um dos seus jogos favoritos e o mais provável é que te responda: *Panzer Dragoon*. O que não constitui surpresa. Tendo originado uma sequela, que era, possivelmente, melhor do que o jogo original, e um RPG comparado ao *Zelda*: *Ocarina of Time*, o clamor para uma actualização de próxima geração tem sido ensurdecedor – e, finalmente, a espera está quase terminada.

Para quem nunca teve uma Saturn, o *Panzer Dragoon* e o *Panzer Dragoon Zwei* permitiam ao jogador voar sobre grandes paisagens e através de templos perdidos montando um dragão voador. A jogabilidade era o mais simples possível: usavam-se os gatilhos para fazer panorâmicas de 360 graus, enquanto se derrubavam inimigos voadores, com um laser de pontaria automática. Incrivelmente belo e com alguns dos mais extensos níveis da história dos videojogos, estes títulos eram viciantes.

Historial

No currículo...

Gun Valkyrie
Jet Set Rádio Future
Jet Set Rádio
Sega Rally 2
Typing of the Dead
Sonic Shuffle

SALTAR OS OLHOS

Temos vindo a acompanhar, já há alguns meses, a sequela para a Xbox, o *Panzer Dragoon ORTA*, e não é difícil perceber porquê. As animações são de fazer saltar os olhos das órbitas e os grafismos, magnificentes, combinam-se com grandes temas mitológicos no que seria um assombro visual, se não fosse mais do que isso!

Felizmente, os fãs do original não ficarão desiludidos. Os controlos são facílimos, permitindo panorâmicas de 360 graus, fixar a pontaria no inimigo e utilizar a bomba inteligente *Berserker*. Há também uma nova função que permite aumentar ou diminuir a velocidade, bem como a possibilidade de escolher entre vários dragões. Podes ter a certeza, estás perante o pai-de-todos deste género, tendo antecedido o maravilhoso *REZ*. Quando chegarmos a Outubro poderás voar experimentalmente no verdadeiro *Dragon*. Só não olhes para baixo...

▲ Mergulhar nesta ravina é um dos pontos altos do nível.

Impulso

Uma nova aquisição é o modo Dash, que te permite acelerar por breves instantes ou, se quiseres, travar bruscamente. Qualquer piloto minimamente competente conhece os méritos da utilização de vectores, para ficar em posição vantajosa em relação aos inimigos.

▲ Estas ameaças voadoras possuem escudos frontais impenetráveis.

▲ Basta travares bruscamente, para que os inimigos fiquem vulneráveis.

Primeiras Impressões

A herança voltou numa explosão de pura jogabilidade

A *demo* que vimos tinha dois níveis: o primeiro leva-te por uma planície chuvosa, antes de penetrares numa caverna, o que te obriga a possuíres muito boas capacidades de pilotagem; o outro decorre entre as nuvens e permite que o enredo se desenvolva um pouco mais, já que encontras um aliado inesperado, que te ensina o que precisas sobre aquele mundo. Qualquer dos níveis possui bosses enormes que terás de enfrentar, mas gastarás o teu primeiro turno somente a apreciar as paisagens.
Não exageramos quando dizemos que o *Panzer Dragoon ORTA* é uma boa razão para comprar a Xbox.

Maior, Melhor, Mais rápido, Tudo!

Os jogos originais foram concebidos pela Team Andromeda, mas, após o desaparecimento da Saturn, a equipa separou-se, tendo muitos dos programadores ingressado na Polyphony Digital, produtora de *Gran Turismo* e de *Omega Force*. Mas a SmileBit sabe que não faz sentido arranjar o que não está avariado: o legado de acção rápida, níveis enormes e enredos paradoxais foi tão polido com as ferramentas da próxima geração, que até podes ver a cara no resultado final. Olha só:

▲ Quer andes pelas nuvens, ou planes no interior de catacumbas, vais ficar completamente aparvalhado.

▲ O modo Berserker liberta uma salva de lasers que incendeia o teu ecrã de luz e cores.

▲ Os *bosses* incluem um monstro, com múltiplos membros, e uma aeronave cheia de armas.

BOM POLÍCIA > MAU POLÍCIA

Visuais luxuriantes, uma história clássica de Bem vs. Mal, mais de 10 níveis para explorar e desbloquear.

Acção de disparos à moda antiga, que poderá não agradar a toda a gente, especialmente quem goste de RTSs.

LANÇAMENTO

Não restam dúvidas que é material de primeira qualidade. Esperamos que faça vender um grande número de Xboxes.

FORMATO: PS2
LANÇAMENTO: A ANUNCIAR
PRODUTORA: SEGA
EDITORA: A ANUNCIAR
DISTRIBUIÇÃO: A ANUNCIAR
EXTRAS: NENHUM
OUTROS FORMATOS: NENHUM
JOGADORES: 1

Chegou a ocasião de usares o teu movimento ninja super-rápido para escapares aos teus inimigos.

Hotsuma localiza os seus inimigos antes de iniciar o ataque.

Shinobi

Clássica série de ninjas da Sega recebe aperfeiçoamentos 3D e salta para a PS2!

Quem vive pela espada morrerá pela espada. Foi, certamente, o caso do irmão de Hotsuma.

Hotsuma e o irmão lutaram para determinar qual deles ficaria com uma espada poderosa. Quem perdesse a luta perdia a vida. Hotsuma venceu e agora, ao jogares como o ninja vencedor, terás de enfrentar enxames de demónios que vagueiam pelas ruas.

A espada valeu bem a luta. Não só se alimenta de sangue, como, quando inicias os teus combos e eliminas alguns demónios, a espada fica mais poderosa. Quando as coisas se complicam, podes caminhar pelas paredes antes de usar o movimento ninja super-rápido, que te permite evitar o inimigo e derrubá-lo com um só golpe.

Graças a alguns potentes golpes ninja e a um excelente aspecto visual, o Shinobi pode tornar-se num grande rival do *Devil May Cry*.

A tua capa vermelha agita-se como um chicote, enquanto corres.

Emprega alguns combos poderosos e despacha montes de demónios.

Primeiras Impressões

Tudo à espadeirada

O Hotsuma é melhor nos movimentos furtivos do que o Snake Solid. No *Shinobi* não há necessidade de ser discreto, porque, em vez disso, o nosso herói usa o seu movimento ninja super rápido para passar pelos inimigos a tal velocidade, que estes só conseguem atingir o ar. Depois, quando estão distraídos, podes dar início a alguns combos e até mesmo observar repetições gravadas da tua série de ataques mortais. O *Shinobi*, da Sega, era fracote na Saturno, mas, agora, com uma espada nova, pode muito bem vir a ser um êxito.

BOM POLÍCIA > MAU POLÍCIA

Espada boa e um ataque ninja super rápido de Hotsuma brilhante, que te permite evitar inimigos sem te esconderes.

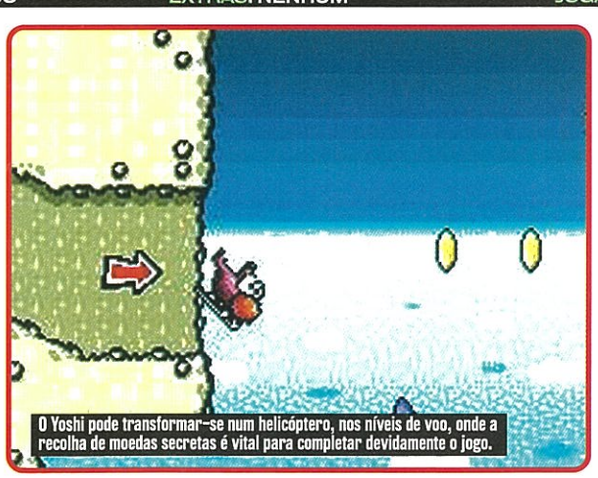
A demo que jogámos era curta. Só nos resta esperar que as espadeiradasnos demónios não se tornem repetitivas.

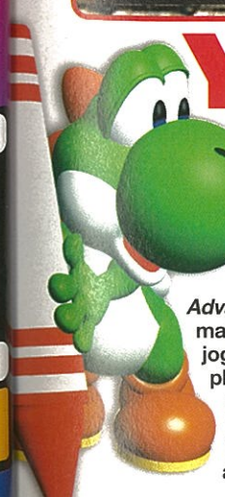
> LANÇAMENTO

A data de lançamento ainda não está confirmada, mas, esperançosamente, já estaremos a jogar o Shinobi lá pelo Natal.

FORMATO: GBA
LANÇAMENTO: SETEMBRO
PRODUTORA: NINTENDO
EDITORA: NINTENDO
DISTRIBUIÇÃO: CONCENTRA
EXTRAS: NENHUM
OUTROS FORMATOS: NENHUM
JOGADORES: 1-4

Ainda há dois segundos ele era mais pequeno que o Yoshi! A pista de ovos mostra quantas munições ainda tem Yoshi.


O Yoshi pode transformar-se num helicóptero, nos níveis de voo, onde a recolha de moedas secretas é vital para completar devidamente o jogo.



Yoshi's Island

Mario afasta-se e deixa Yoshi assumir a liderança...

Tal como o *Super Mario Advance 2*, o mais recente jogo de plataformas da Nintendo para GBA é mais uma actualização de um clássico da SNES. O Yoshi's Island foi o último jogo de plataformas 2D com algum relevo da Nitendo e espremeu a última gota de desempenho da SNES lá por volta de 1994.

A acção decorre num país em tons pastéis, e o Mario, ainda bebé, anda às cavalitas do Yoshi à procura do seu desaparecido irmão Luigi, que foi raptado por Koopas. Cada nível permite a Yoshi disparar ovos através de um sistema de pontaria e o inventivo dinossauro pode mesmo assumir formas inesperadas. A excentricidade predomina, à medida que pequenos inimigos se transformam em enormes *bosses* e um grupo de *yoshis* canta uma canção de embalar no fim de cada nível.

Acerta duas vezes em A para lançar um dos ovos especiais do Yoshi.

Os níveis iniciais lembram um passeio através de um livro para colorir.

Primeiras Impressões

Dinossauros da Ilha Deserta

O Yoshi's Island é o jogo de plataformas 2D mais variado que alguma vez vimos. Ostentando os valores de produção de Shigsy, e com novas jogabilidades escondidas a cada esquina, o *Yoshi's Island* irá manter-te feliz e divertido durante meses. É óptimo voltar à ilha do Yoshi, depois de tanto tempo este título irá fazer-te recordar como os jogos de plataformas 2D da Nitendo são soberbos, em comparação com as montanhas de clones 3D do *Mario 64*, de qualidade apenas aceitável.

BOM POLÍCIA > MAU POLÍCIA

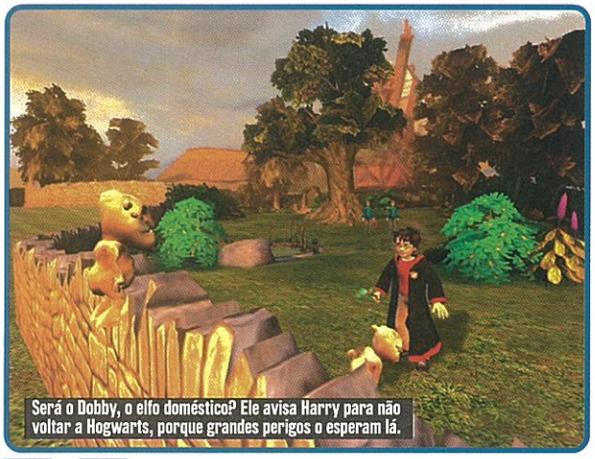
O brilho da jogabilidade de Shigsy com nova cara. Não irás ver um jogo de plataformas com melhor aspecto na GBA.

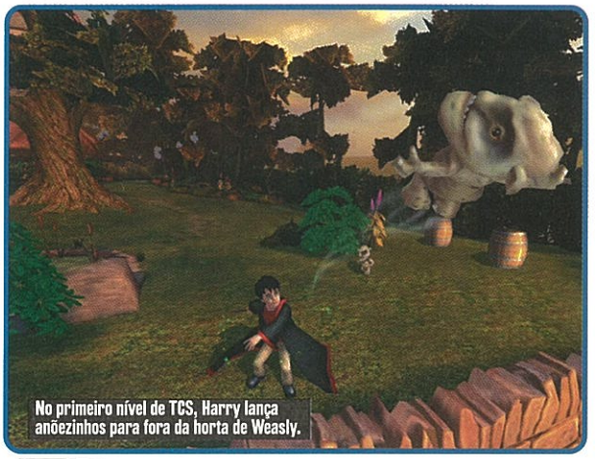
Mais um original SNES transposto para GBA. Porque é que Shigsy não cria uma nova série de plataformas 2D?

> LANÇAMENTO

Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 será lançado em Setembro.

FORMATO: PS2 | PRODUTORA: ARGONAUT | DISTRIBUIÇÃO: EA | OUTROS FORMATOS: GC, XBOX, PC, GBA, GBC
LANÇAMENTO: NOVEMBRO | EDITORA: ELECTRONIC ARTS | EXTRAS: NENHUM | JOGADORES: 1


Será o Dobby, o elfo doméstico? Ele avisa Harry para não voltar a Hogwarts, porque grandes perigos o esperam lá.


No primeiro nível de TCS, Harry lança anõezinhos para fora da horta de Weasly.

▲ Harry Potter vai às compras numa das lojas de magia na versão para a Xbox. Será que vendem sapos de chocolate?

▲ Ao contrário do que acontecia no Philosopher's Stone, aqui podes lançar feitiços em movimento.

Harry Potter and the Chamber of Secrets

Um dos jogos já cá está, **só faltam seis.** Quando nos **veremos livres** deste rapaz?

Quem detesta o Harry Potter levante a mão! Sabemos que o jovem feiticeiro não consta da lista de moradas para cartões natalícios de Voldemort, mas o Philosopher's Stone foi votado o pior jogo de 2001 numa sondagem feita na Internet.

E, se considerarmos que A Câmara dos Segredos é, provavelmente, o livro mais fraco de Rowling, este deve ser a maior recuperação de popularidade desde que o jovem Potter conquistou a taça de Hogwarts.

Historial

No currículo...

- Croc
- Croc 2
- Harry Potter PS
- Alien Ressurrection
- Empereror's New Groove
- Malice: Kat's Tale

SÊ UM SLYTHERIN

As boas notícias são que o jogo está a ficar com muito melhor ar do que The Philosopher's Stone, e parece ser muito mais difícil do que o jogo de arranque da série. A Argonaut calcula que levará cerca de 20 horas de jogo para descobrir a verdadeira identidade do herdeiro de Slytherin e abrir A Câmara dos Segredos.

Jogámos um nível que nos pôs a usar um feitiço fulminante para atordoar elfos domésticos, antes de os lançarmos pelos ares como se fossem troncos de árvores. Parecia bastante simples, mas foi divertido, e, mais à frente, podes fazer voar automóveis, lutar com Aragog, a aranha, e jogar Quidditch.

Os programadores estão a prometer níveis de plataformas de qualidade, ao estilo do Zelda. Podemos estar enganados, mas, com uns toques de acabamentos de próxima geração, talvez este jogo não venha a ocupar o primeiro lugar nas tabelas dos piores jogos de 2002.

Apanha Weasly!

Este poderá ser uma das melhores passagens do jogo. Já estás atrasado para as aulas e terás de voar no carro de Weasley para chegares a tempo a Hogwarts. Esperemos que seja mais fácil de pilotar que o Dodo no GTA3. Ainda não sabemos o que a Assistência Social terá a dizer sobre isto.

▲ A casa de Weasley, recriada a partir do filme. Parece uma espelunca!

Primeiras Impressões

O Harry Potter já chegou à maioridade?

Bem, está um ano mais velho e tem de aprender feitiços mais avançados, mas este jogo continua a deixar-nos a impressão que devia trazer uma etiqueta a dizer: «Só para crianças.»
A primeira secção que jogámos pareceu-nos realmente muito fácil, consistindo em atirar anõezinhos através de um campo, mas no segundo nível as coisas melhoram, porque é preciso usar feitiços para cortar cordas e meter na ordem um grupo de elfos domésticos. Mas pilotar o carro de Mr Weasley deve ser bem divertido.

Potter em multi-plataforma!

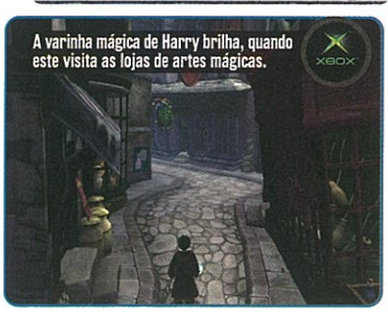
Não há grandes motivos de preferência por um dos Potters de próxima geração.

Não se consegue escapar ao Harry. Vai estar em todos os formatos neste Natal. As versões para a Xbox, PC e GC são idênticas, mas as que aguardamos com maior expectativa são as de consolas de mão. Embora *The Philosopher's Stone* fosse de qualidade razoável na PSX, as versões para consolas de mão eram de boa qualidade. Uma vez mais o jogo para GBC será um enorme RPG, em que poderás lançar feitiços e colecionar cartas Witches & Wizards. A aventura para GBA será ligada à versão para a GC, de modo a permitir a transferência de mapas, itens mágicos e feitiços secretos.

Harry mete-se em sarilhos, quando Hagrid o descobre em Knockturn Alley.

Embora com um certo ar de desenho animado, a versão para o PC é a com melhor visual.

O último jogo do Harry para a PSOne foi muito mal recebido. Este deve ser mais difícil.


A varinha mágica de Harry brilha, quando este visita as lojas de artes mágicas.

BOM POLÍCIA > MAU POLÍCIA

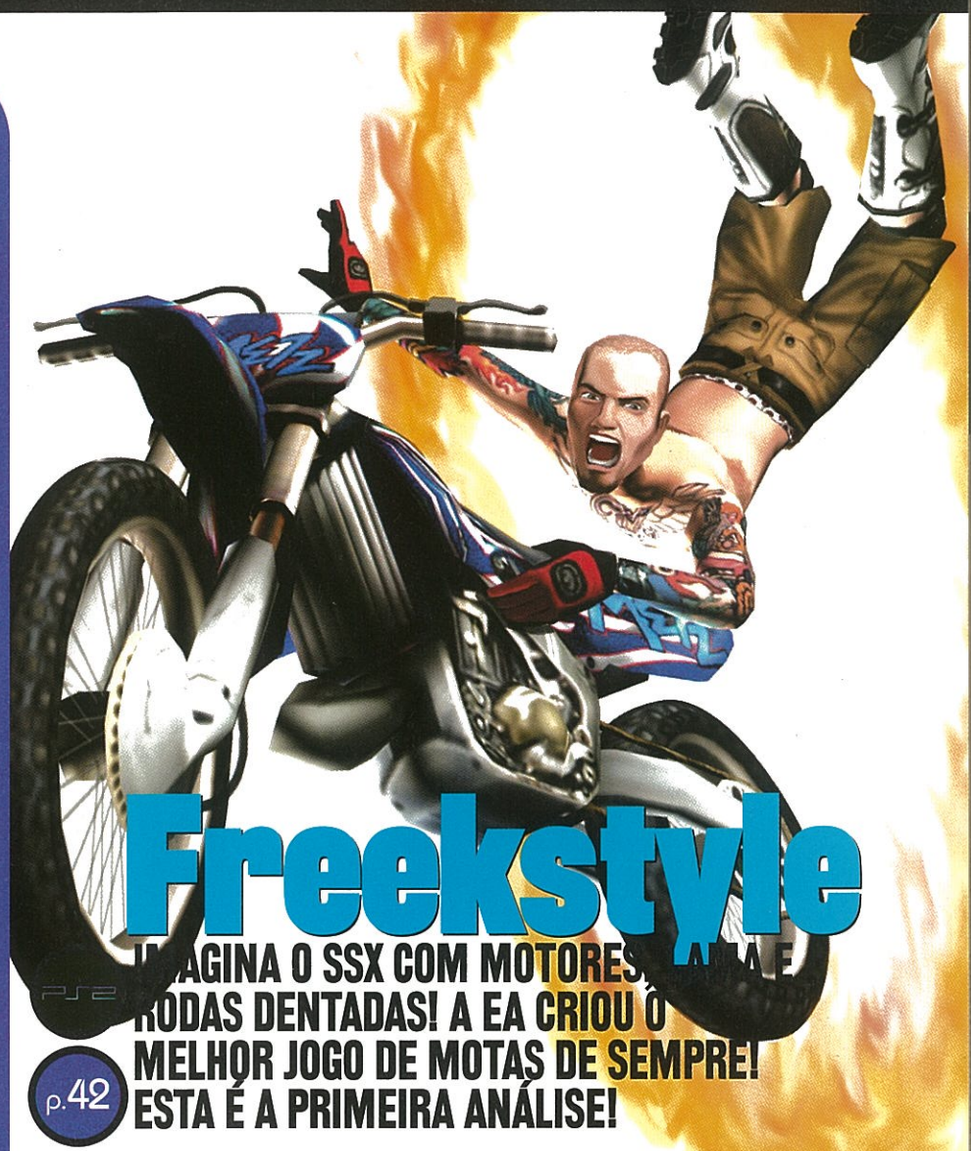
A Argonaut deu uma espreitadela aos locais de filmagem. *The Chamber of Secrets* está a ficar com bom aspecto.

Os dois níveis que jogámos eram fáceis. Pode ser mais comprido do que o anterior, mas será mais difícil?

> LANÇAMENTO

O lançamento está marcado para Novembro, mais ou menos na altura da estreia do filme.

ANÁLISES



Freekstyle

IMAGINA O SSX COM MOTORES A... RODAS DENTADAS! A EA CRIOU O MELHOR JOGO DE MOTAS DE SEMPRE! ESTA É A PRIMEIRA ANÁLISE!

p.42

A PONTUAÇÃO

90 a 100% O melhor do género. Obrigatório para todos os verdadeiros jogadores.

80 a 90% Um grande jogo. Aconselhado a quem se identifique com o género.

70 a 80% Bom, mas não totalmente. No entanto, continua a ser aconselhado...

60 a 70% Um jogo desfavorecido por algumas falhas subtis...

50 a 60% Acima da média. Mas existem melhores alternativas.

40 a 50% Simplesmente, pouco apelativo. Jogámos e não gostámos.

30 a 40% Meu Deus, os programadores deveriam tê-lo jogado!

20 a 30% Mas que... Tem aparência de mau jogo e é um mau jogo...

10 a 20% Não é um videojogo, mas sim uma tortura mental.

0 a 10% Uma experiência aterrorizante. A evitar a todo o custo...

O VEREDICTO

Factos — Dados de um jogo real...

Armas	5
Personagens multijogador	26
Melhor arma	lança-mísseis
Nome mais ridículo	Jean-Luc Cougar

Dados relativos ao jogo propriamente dito. Quantos níveis? Quantas pistas? Está tudo aqui.

Historial — No currículo...

Winback
Romance of the Three Kingdoms: 4
Dynasty Warriors

Que tipo de currículos apresentam os produtores dos jogos. Aqui encontra os seus trabalhos anteriores.

Se um jogo for classificado acima dos 90% é-lhe atribuído o *Player* Recomendado. Estes jogos encontram-se entre os melhores dos melhores.

O veredicto corresponde a uma avaliação final, que contempla os vários aspectos analisados no jogo.

Focamos três daquelas que consideramos as mais importantes características dos jogos em geral:

Nível gráfico: Que tipo de gráficos apresenta? A acção é fluida? É variado?
Jogabilidade: O jogo funciona realmente? Trata-se de uma experiência satisfatória para os jogadores?
Tempo de vida: É um jogo repetitivo? Estaremos perante uma experiência que se prolonga por semanas, ou apenas por breves minutos?

Sentença

NÍVEL GRÁFICO Apresenta melhorias claras em relação ao seu antecessor.

JOGABILIDADE RPG pouco original e espampanante. Indicado apenas para os fãs do género

TEMPO DE VIDA Este pacote adicional ocupar-nos-á durante algum tempo...

Os fãs de *Icewind Dale* irão certamente apreciá-lo. Para excitação RPG pura.

Veredicto 70%

RECOMENDADO Player

ANÁLISES DESTE MÊS...

PARAISO DE BOLSO P.64 • Droopy's Tennis Open • Spyhunter • Scooby Doo: The Movie • Downforce •

GT CONCEPT 2002 TOKYO - GENEVA (PS2) 34
WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS (XBOX) 38
VIRTUA STRIKER 3 (GC) 40
FREEKSTYLE (PS2) 42
DELTA FORCE: URBAN WARFARE (PS2) 44
SW: ATTACK OF THE CLONES (GBA) 46
JAMES BOND: AGENT UNDER FIRE (GC) 48
AGGRESSIVE INLINE (PS2) 50
DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT (PC) 52
LE TOUR DE FRANCE (PS2) 52
GRAND PRIX 4 (PC) 53
SCOOBY DOO: 100 FRIGHTS (PS2) 54
CAPCOM VS SNK PRO (PS2) 55
SW: GALACTIC BATTLEGROUND (PC) 55
PRISIONER OF WAR (PS2) 56
F1 2002 (PS2) 58
SLAM TENNIS (XBOX) 60
STAR TREK: VOYAGER ELITE FORCE (PS2) 62
HUNTER: THE RECKONING (XBOX) 62

ANÁLISE: VÁRIOS P.63 Sven Goran Eriksson's World Challenge (PS) • Army Men: World War (PC) • Starship Titanic (PC) • Team Factor (PC) • Simon The Sorceror (PC) • The Hoobs (PS) • Sesame Street Sports (PS) • This Is Football 2002 (PS2) • High Heat Baseball 2003 (PS2) • Sky Sports Football Quiz Season 02 (PS) • The Italian Job (PC) • Detective Barbie: The Mystery Cruise (PS)

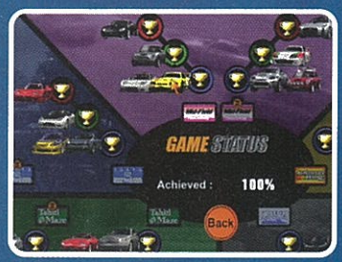
FORMATO: PS2 | PREÇO: NÃO DISPONIBILIZADO | PRODUTORA POLYPHONY DIGITAL | EDITORA: SONY | DISTRIBUIÇÃO: LUSOMUNDO | EXTRAS: I-LINK | OUTROS FORMATOS: NENHUM | JOGADORES: 1-8

O "conceito" é o de obtermos **menos acção** exaustiva e divertida, por **menos dinheiro. Como pode ser isso?**

GT Concept 2002 Toyko - Geneva

Hora de Ponta

Se achaste o GT3 demasiado grande, difícil e intimidante, gostarás do Concept, pois permite-te iniciar o jogo com emoções fortes, deixando-te conduzir os super carros a qualquer hora do dia. O manual de Haynes não é necessário ou até mesmo uma aula, porque os carros estão prontos a acelerar e largar.



▲ Existem ao início do jogo quarenta carros para desbloquear, basta apenas que ganhes cada uma das corridas. Isso não será problema para ti.

▲ Basta algumas medalhas para começares a desbloquearres carros... e com carros melhores, mais fácil se torna.

▲ Existem dois tipos de corridas e até no nível mais difícil e com máquinas iguais, ninguém te poderá superar.

Máquinas Prateadas

São as melhores, as mais rápidas e mais brilhantes que a Europa oferece e já as guiámos a todas. Não é que estejamos a nos gabar, ou algo do género, mas...

▲ Na publicidade derrota extra-terrestres e zombies, mas será que este Mini é capaz de ganhar?

▲ Esta potente máquina é o orgulho da coroa britânica: um clássico e potente bebé Jaguar.

▲ Poderão não ser os melhores carros de corrida, mas estes Mercedes são tão eloquentes nas estradas.

Gran Turismo não é simplesmente o melhor, mas também o maior. Há já vários anos que a série de corridas, incrivelmente detalhada, da Polyphony é visto como o padrão dos padrões, o líder de mercado e o alvo a ser abatido por cada um dos novos jogos do género lançados no mercado.

Historial

No currículo...
Gran Turismo 3: A Spec
Gran Turismo 2
Gran Turismo
Gran Turismo Concept (Japan)
Moto Toon GP
Omega Boost

SUPREMACIA GT

Muitos foram os produtores que perderam horas a fio a trabalhar num complicado código de C++, a criar carros de aspecto fantástico, a esculpir pistas e a comprar licenças bastante caras, mas ninguém conseguiu até hoje igualar a sua magia ou mestria. Cada novo lançamento da série simplesmente apurou cada vez mais a sua espectacularidade. O GT original deixou todo o mundo boquiaberto com o seu realismo, os 651 carros sensuais do GT2 apanhou a todos de surpresa e a beleza do GT3 susteve a respiração de muita gente, de tão grande que era. Por fim, e para acabar este rol de perfeição, a Polyphony decidiu lançar uma semi-versão diet, lite e com metade das potencialidades do A-Spec e ainda assim o resultado ainda consegue ser melhor do que 90% dos rivais!

GURUS METÁLICOS

O método do Concept permanece o mesmo que o seu grandioso irmão mais velho. Se meteres o nariz no capot, encontrarás o mesmo motor sumptuoso, que criou os esplendorosos ecrãs e processou os

Figuras Com Atitude!

Acrónimos como HP e Kgf.m podem não ter muito significado quando num papel, mas depois de passarem do papel para as pistas, tudo fica perfeitamente claro. Ooh, que lindo brinquedo brilhante...!

▲ A lista de carros de corridas apresenta alguns nomes familiares e outros completamente novos, como este Copen. Hmmm...

▲ Desde os Skylines, aos Supras, todos os favoritos da velha família surgem em plena marcha de corrida.

▲ Podes brincar com estes pequenos depois de ganhares a liga de Amadores. Parece que o Natal é todos os dias!

Máquinas de Sonho...

Não é preciso ter óleo a bombear nas veias para ficar excitado com as máquinas que são aqui disponibilizadas. Estas belezas são um sonho: elegantes na grelha de partida, um turbo sempre preparado e afinadas para bombear o máximo. São um excelente alvo para repousar a vista.

▲ Os carros de sonho são os primeiros a serem revelados desde que começes a superar os tempos de Ouro. Yupiiiii!

▲ É preciso amar o GT-40. É realmente necessário amá-lo porque este carro de corridas aparece nas classes Concept, Dream e Racing.

▲ Ou o amamos com paixão ou o detestamos com veneno e vigor. O Viper ainda é o rei dos carros. Tens alternativas?

O Melhor Cenário

Pode ter sido desenhado num guardanapo, mas agora tens oportunidade para conduzir uma máquina completamente nova.

Factos

Dados de um jogo real...

Carros	95
Pistas	10
Níveis de dificuldade	10
Testes de Licença	10

▲ O GT-One pode ser visto em diversas corridas, mas é uma das máquinas que não é revelado.

luxuosos carros que davam um aspecto tão especial e eloquente ao A-Spec. Por incrível que pareça, a qualidade de modelação dos carros aumentou, havendo alguns carros com melhor aspecto que o dos seus predecessores da PS2! As corridas continuam ferozes e rápidas, combinando um manuseamento perfeito com competições emocionantes em teste e diversos percursos em cascalho, relva e alcatrão. Existe, porém, uma diferença crucial.

AFASTAMENTOS

A secção de simulação, tão importante para a evolução contínua e diversão do jogador, existente no GT3 foi completamente descartada. Isto significa que deixou de ser possível efectuar compras e vendas. Não é possível passear pelos campos de sucata à procura de velhos Skylines ou de partes sobresselentes para o turbo do Tuscan. É-nos disponibilizado, em vez disso, uma versão actualizada do modo arcada, onde a estrada para o cemitério dos carros está pavimentada com Imprezas sinistrados.

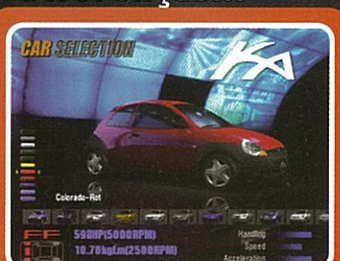
95 MÁQUINAS

O extenso modo GT poderá ter desaparecido, mas em contrapartida, oferecem-nos: a oportunidade de conduzir as melhores criações feitas em metal pelo melhor projectista de Detroit; os pensamentos dos peritos automóveis de Tóquio, que foram transformados em metal endurecido; e os designers mais alucinados de Dagenham, que tornaram o sonho real... Concordamos que, provavelmente, a última parte não será verdade, porque os motores que aparecem nesta simulador são peças do kit.

Os 95 motores desbloqueáveis foram distribuídos em cinco classes separadas: Dream, Concept, Racing e New da Europa e do Pacífico. Consequentemente, se não quiseres conduzir um veículo que mais parece o género de coisa que uma brejeira desgrenhada e platinizada escolheria para conduzir, então poderás sempre optar por uma opção mais segura da velha escola, como o Skyline ou o Subaru.

A verdade é que muitos veteranos estarão a pensar que o Concept é uma simples prova de que erraram, ao diminuir tão drasticamente o número de carros no A-Spec. Estão redondamente enganados. É verdade que existirão apenas 95 novos carros, mas é a qualidade destas máquinas que marca a diferença. Cada modelo apresenta um aspecto e manuseamento totalmente distinto

Diferenças...



▲ Tenta controlar-te quando vires o que os melhores carros dos EUA e do Japão têm para te dar.

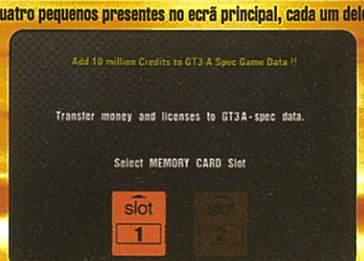
▲ Potente, seguro e com um aspecto chato, comparado com alguns dos outros carros.

▲ A lista de carros americanos estaria completa sem a presença de um Corvette? Esta não.

Carros e Não Dinheiro

Depois de teres conseguido os 100%, serão revelados quatro pequenos presentes no ecrã principal, cada um deles oferece um bónus que te ajudará a completar o jogo.

▲ Este filme de 60 hertz poderá não ter grande aspecto no portátil, ou no televisor a preto e branco da tua avó.



▲ Isto era o que queríamos: a oportunidade de gastar 10 milhões de créditos numa secção do GT3 A-Spec.

▲ Este é uma decepção, especialmente depois da injecção de dinheiro. Os prémios são o Pod e os Créditos.

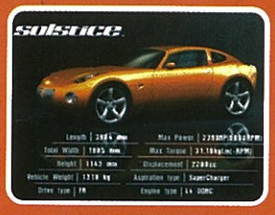
Tempo de Testes

Poderão nunca vir a pisar as estradas, mas cada fabricante de automóveis produz carros protótipos. Aparecem um pouco por todo o lado, desde Tóquio a Geneva, e demonstram a inovação do design, o estilo criativo, ou outros elementos mais práticos, que eventualmente poderão aparecer nos salões familiares mais comuns.

▲ Ao estilo de Henry Ford, podes obtê-lo em qualquer cor desde que seja laranja.

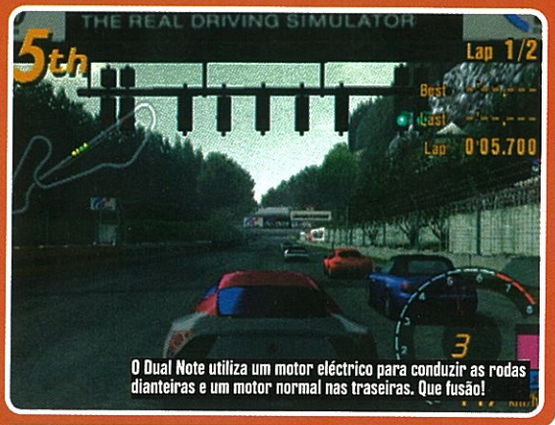
▲ Seria bom se nos dessem mais informações sobre as características dos carros.

▼ O Solstice tem um aspecto pouco habitual. Parece um supositório!



▼ O Pod é tão estranho que até se "ajoelha" quando travamos.

Cuidado com o Cien. Tem bom aspecto, mas curvas devem ser feitas com cuidado.



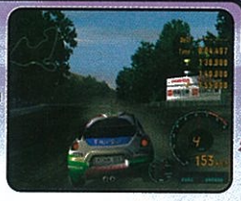
O Dual Note utiliza um motor eléctrico para conduzir as rodas dianteiras e um motor normal nas traseiras. Que fusão!

Pista Rápida!

Tokyo R246 é a única pista da cidade e é um circuito de rua repleto de curvas abertas e apinhado de rectas rápidas.

O Autumn Ring ressurge do GT original e é o sítio ideal para passear os carros mais pequenos. Continua, não pares!

Tantos carros de rali em pista! Metade dos circuitos são de pisos de cascalho, tal como o Tahiti Maze.



O Midfield Raceway é um percurso GT3, com uma recta muito longa que permite levar os melhores carros ao seu limite.

Pod-emia!

A corrida de Pods é a nossa recompensa por completar o jogo e diga-se que é muito esquisita. Mesmo muito esquisita!!!

▲ Não é preciso preocupares-te demasiado com a parte mecânica -as opções são tão limitadas!

▲ O carro que marca o ritmo facilita os testes de licenças, mas poderá irritar quando está fora da estrada.

O quadro frontal muda de cor dependendo do humor do carro. Se estiver contente fica azul e se estiver com raiva fica vermelho.

Acreditem ou não: a traseira do carro abana sempre que tratas bem o Pod. Caso abuses são emitidos sons ásperos.

Não é fácil ganhar uma corrida com seis carros idênticos. É preciso ser duro para ganhar, por isso esquece os sorrisos!

condutores de Domingo que não conseguiram completá-los e calçar as luvas para conduzirem as verdadeiras estrelas do jogo - os super carros - não morreram de amores... antes por raiva. Agora, no Concept, basta dar uma única volta a cada um dos dez circuitos e bater os tempos das medalhas de Ouro, Prata e Bronze. Cada vez que ganhares uma medalha, um carro é desbloqueado. Se porventura conseguires bater o melhor tempo da pista ser-te-á revelado um par de máquinas desportivas e ficas cinco por cento mais próximo do fim.

Este é um dos grandes problemas do Concept: é demasiado fácil. Ainda que existam dois níveis de dificuldade, além das dez pistas retiradas do A-Spec e sendo metade dessas cópias quase integrais das outras versões, não existem muitos elementos que prendam a atenção dos jogadores mais veteranos. Aliás, qualquer Turismo completo, em toda a sua amplitude, não oferece mais do que sete ou oito horas de condução sucessivas. Mas, não te assustes, pois

daquilo que já foi visto ou experimentado. Se deres um giro com o Dual Note, depressa notarás que a barra ascendente e descendente limita a tua aceleração. Sabes porquê? É porque este carro é em parte movido a combustível e em parte a electricidade, segundo o sistema Sinclair C5! É isso mesmo, o carro move-se com pilhas Duracell e combustíveis fósseis.

PUPILAS ESCALDANTES

É estranho, ainda que verdade, mas é apenas um dos 25 carros de corridas totalmente exclusivos. Podes ainda experimentar, por exemplo, o Suzuki GSX R/4, um carro sem capota, extremamente leve, que proporciona uma condução bastante divertida. Ou então o Cien, cuja aceleração queima as nossas pupilas, mas espera até chegares a uma curva!

Além de se terem descartado do modo de simulação, também eliminaram os desafios excessivamente duros no modo Licence Tests. Sabes de qual estamos a falar? Aquele que te fazia jogar o pad para o chão num ataque de raiva, por teres falhado novamente e teres ido parar a uma pastagem, ao volante de um Dodge Viper, depois de um despiste numa das curvas de Laguna Seca, lembras-te?

A finalização de cada um destes circuitos foi muito gratificante, mas estamos certos que todos aqueles

Movimentos Eléctricos!

Não interessa o carro de escolha, desde o Concept ao Ka, todos os adversários são escolhidos para darem o seu melhor e promoverem uma corrida excitante e renhida.

▲ Os carros continuam a não sofrer qualquer dano, mas isso não impede que os adversários joguem sujo.

▲ Até poderás ultrapassar o carro que marca o ritmo, caso ele não consiga superar os teus tempos.

▲ O pneu sobresselente poderá ir no tejadilho, mas ninguém espera grandes ritmos em corridas de Minis.

Travar a Fundo

Na primeira vez que fizemos correr o jogo ficámos com a sensação que é acolhedor e familiar. É como se encontrássemos um amigo não visto há muito. A música estilo jazz no menu principal e o sistema de jogo fazem-nos lembrar do seu irmão mais velho. É claro que isto significa que esta versão utiliza o mesmo motor gráfico, totalmente imune de falhas, que nos conduz até um pôr-do-sol suave, neblinas calorosas e repetições espectaculares.

▲ A julgar pela luminosidade esta corrida parece estar ter lugar nas primeiras horas do dia e parece também que vai chover.

▲ Os efeitos das partículas de pó são fenomenais. O pior é quando ficamos para trás e o levamos com ele na cara.

Veloz, alegre e acima de tudo é feito na Europa. O Tuscan de Seis Velocidades é uma reaparição muito bem-vinda.

Andar às Voltas

Tanto o WRC como o V-Rally 3 tentam derrubar o GT3 do seu pedestal, mas o rei continua com a coroa.

▲ Sentir o carro a guinar e a derrapar sobre a superfície continua a ser um desafio excitante e tentador.

▲ Cada jogador é posto a correr contra uma série de rivais, mas no modo Free Ride só o teu reflexo aparece.

▲ Poderás estar a quilómetros de distância do Beetle, mas acredites ou não, o W12 é na verdade um VW.

irás divertir-te à brava a conduzir carros loucos, acabados de sair da fábrica e ainda luzidios.
A tarefa de encontrar uma falha no GT insistiam em seguir a linha de corrida em vez de te contornarem. Também, não seria mau se nos dessem um Ferrari quando completássemos o jogo, mas não vale a pena reclamar acerca destas coisas, pois se o fizermos estaremos a ignorar o verdadeiro sentido da existência do Concept. Não, não se trata do GT4, nem tão pouco o sucessor superior de qualquer um dos melhores jogos para PS2. Trata-se de uma diversão soberba, que nos relembra a razão da nossa paixão pela série.

CONSTATAÇÕES

Concept é adequada para o género de motoristas que julgam que quem anda a mais de 50 km/h são "pseudo-Schumachers" perigosos e que deveriam ser proibidos de circular nas ruas, onde andam com os seus Austin Allegro. Todos gostaríamos de ver mais pistas incluídas, mas só para que as máquinas mais velozes pudessem mostrar o que realmente valem em voltas mais longas, como as do circuito Laguna Seca. Teria sido igualmente uma excelente oportunidade para incluir aqueles dragsters que faltaram no GT2, ou talvez para substituir aquelas carroças desprezíveis que

A MELHOR PARTE

A Polyphony poderia facilmente ter enganado todo o mundo com o Concept, retirando uma sequela completa do A-Spec e adicionando-lhe todos estes novos motores, apresentando-o como um novo jogo e vendendo-o a milhões de fãs frustrados, por umas dezenas de euros por caixa. Escolheu, todavia, criar um título de corridas soberbo que inclui ainda 95 carros completamente novos, um excelente modo multi-jogador, gráficos estonteantes e, oiçam bem, uma jogabilidade extremamente divertida.

▲ It might be a million miles away from the Beetle but believe it or not, the W12 is actually a Volkswagen.

Pilotos de Topo

Queres mostrar que és o melhor piloto das redondezas? Basta arranjares oito televisões, oito PS2, três quilómetros de cabos i-link, oito amigos e, é claro, alguém com bom coração que pague a conta da electricidade. Se isto der muito trabalho, poderás simplesmente optar pelo modo split screen. De uma forma ou de outra, o motor do Gran Turismo assegura que todos os carros se desloquem a grande velocidade e sem qualquer falha.

▲ Torna-te violento. Se só estiverem dois carros em pista, abre caminho empurrando o da frente.

Velocidade e Estilo Anos 60

Todos querem saber qual é o carro que tem a velocidade máxima superior, o melhor manuseamento, ou sistema de aceleração, mas, por vezes, é mais divertido optar por algo mais clássico e giro.

▲ É provavelmente a coisa mais velha que por aí existe, mas o clássico da Ford, o GT40, não engana ninguém.

▲ O Mini Cooper é, talvez, a melhor surpresa deste jogo: é um clássico com um design renovado e com um sabor mais maturado.

Sentença

NÍVEL GRÁFICO Surpreendentemente suave e brilhante. Melhor do que isto é quase impossível.

JOGABILIDADE Um manuseamento sublime, um realismo impressionante e muitos carros.

TEMPO DE VIDA A qualidade manter-te-á a jogá-lo eternamente. Pena que as opções não durem mais.

Poderá ser um fragmento da extensa auto-estrada GT, mas este é um espectáculo automóvel bonito e divertido.

Veredicto

85%

FORMATO: PC
PREÇO: 49,99 EUROS
PRODUTORA: BLIZZARD
EDITORA: VIVENDI
DISTRIBUIÇÃO: INFORJOGOS
EXTRAS: MULTI-PLAYER
OUTROS FORMATOS: NENHUM
JOGADORES: 1-8

Se já tinhas **saudades** de **estar horas à frente de um computador** a pensar, então esta é uma **boa razão!**

WARCRAFT III
REIGN OF CHAOS

Tribos

Aliança Humana. Associação de Humanos, Elfos e Anões, com boas tropas terrestres e uma excelente capacidade de assalto.

Horda dos Orcs. Um forte exército com excelentes unidades terrestres capazes de quebrar a mais forte resistência.

Mortos-Vivos. Facção equilibrada, com uma grande capacidade de regeneração – podem criar *zombies* a partir de mortos.

Elfos Nocturnos. Raça poderosa, com boa mobilidade e capacidade de atacar a longa distância. É a raça mais antiga das quatro.

Ganha Vantagem!

Neste jogo poderás usufruir de vários extras, como missões que ajudarão o teu herói a evoluir, aliares-te a outras raças e experimentar um ataque em pinça a um castelo inimigo...

▲ Os heróis têm missões extra que, se as cumprirem, lhes concedem pontos na evolução.

▲ Duas facções aliadas poderão partilhar os mesmos recursos e curarem-se mutuamente.

▲ A nova opção de dividir uma hoste em subgrupos será muito útil no ataque às cidades.

Há muito que a Horda dos Orcs e a Aliança Humana (constituída por Humanos, Anões e Elfos) combatiam pelo domínio da terra de Lordaeron, até que surgiu a raça dos Mortos – Vivos, vinda de um tempo e de uma dimensão distante, para desequilibrar as forças do Mundo. Como reacção, os Elfos Nocturnos (uma espécie elementar) decidiram intervir na batalha para voltar a equilibrar os pratos da balança do destino terrestre. Quatro raças, um Mundo, só um vencedor...

Historial

No currículo...

- Warcraft II Battle.net Edition
- Warcraft II Battle Chest
- Série Starcraft
- Série Diablo

TIRO NO PÉ...

Chegou finalmente, ao mercado português, o tão esperado jogo de estratégia em tempo real *Warcraft III: Reign of Chaos*. Depois de uma ansiosa espera, os fãs desta série poderão, finalmente, conhecer as quatro raças e os doze heróis que constituem este RTS, preparado para processadores acima de 400MHz (tem ainda como requisitos mínimos 128MB de RAM; sistema operativo Win 98, ME, 2000, XP; 700MB de espaço no disco rígido; placa gráfica 3D com um mínimo de 8MB e com suporte ao DirectX 8.1) e para acção *multi-player* através do servidor da Blizzard – **www.battle.net**.

Estas duas características são, definitivamente, o grande trunfo desta produção, que assim tenta chegar ao maior número de pessoas e criar a maior comunidade *on-line* do mundo dos videojogos. Mas, infelizmente, o facto de ser compatível com processadores mais lentos é o que compromete mais o grafismo deste

Cidades

A cada tribo corresponde uma cidade com edifícios de características específicas. Desde edifícios que se movimentam, até Necrópoles. Há de tudo!

▲ Aldeia Humana. O Município e o Castelo são os edifícios mais importantes.

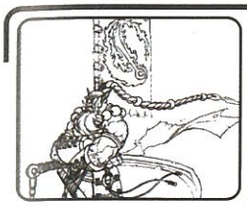
▲ Cidade Orc. A Praça Forte é a última evolução do edifício mais importante: o Grande Salão.

▲ "Cemitério" Morto-Vivo. A Necrópole é a base do sistema morto-vivo...

▲ Reduto Élfico. Os edifícios dos Elfos têm uma característica muito própria: movimentam-se.

Os Heróis

Paladino. Guerreiro defensivo capaz de atacar unidades terrestres. Este é um bom herói para defender da tua cidade.



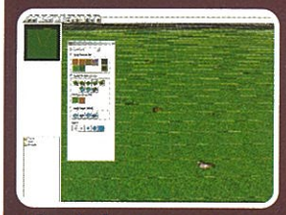
Blademaster. Um herói ágil, capaz de atacar outras unidades terrestres. Ideal para fazer *raids* a forças inimigas, ou a edifícios.

Lich. Um horroroso lançador de feitiços, capaz de atacar unidades terrestres ou aéreas, excelente para defender as construções.

Demon Hunter. Uma das melhores unidades na luta corpo-a-corpo. Ágil e rápido, adequa-se tanto à defesa como ao ataque.

Editor de Cenários

Esta é a ferramenta mais interessante do jogo. Com ela podes criar um mundo à tua medida, com as tribos que preferires e os heróis que mais gostares. É só teres um pouco de criatividade.



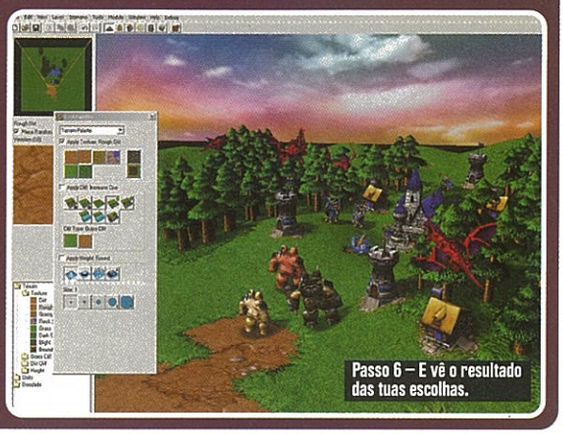
▲ Passo 1 – Começas com um terreno liso e uma grelha.

▲ Passo 2 – Depois acrescentas algumas elevações e flora.

▼ Passo 4 – Dispõe os heróis e mais algumas unidades.

▼ Passo 05 – Retira a grelha, que só atrapalha, e vê como vai ficar.

Passo 3 – Acrescentas os edifícios de uma das quatro tribos.



Passo 6 – E vê o resultado das tuas escolhas.

título. Apesar do grande número de animações e de pormenores (podem-se ver as pegadas dos intervenientes e todo o ambiente natural apresenta uma boa definição), os movimentos da câmara são muito limitados, a diferença entre o dia e a noite só se percebe através da redução do campo de visibilidade, as animações de fogo são muito fracas e algumas personagens são quadradas (acreditamos que se poderia fazer melhor).

...MAS NÃO INTERESSA

No entanto, estes contras não alteram toda a emoção que *Warcraft* te pode dar. Com uma qualidade de som excelente, este jogo de estratégia tem uma jogabilidade bastante boa e intuitiva, com um grau de dificuldade quase a tocar o adjectivo grande. Em relação ao tempo de vida podemos dizer que é eterno, já que te permite jogar e editar inúmeros cenários, e dá-te a possibilidade da ligação *multi-player*, uma opção que te porá em contacto com a mais distante nacionalidade possível (já te imaginaste a ser aliado de um japonês?).

Factos

Dados de um jogo real...

Tribos	4
Novas raças	2
Heróis	12
Emoção	1001 dias

O Melhor Cenário...

Tão bonito... Gárgulas a voarem sobre uma paisagem bucólica. Olha a ponte e o rio... Só falta um humano para elas estirparem!

Sentença

NÍVEL GRÁFICO Razoável. Deixa a desejar em algumas animações e no movimento de câmara.

JOGABILIDADE Boa e intuitiva. Definitivamente o ponto mais forte deste título.

TEMPO DE VIDA Eterno. Muitos cenários jogáveis e editáveis. Possibilidade de jogar *on-line*.

Emocionante e difícil. Este é um grande jogo para os fãs de RTSs. Pena o grafismo apresentar algumas falhas.

Veredicto

85%

FORMATO: GC
PREÇO: 61,10 EUROS
PRODUTORA: SEGA
EDITORA: INFOGRAMES
DISTRIBUIÇÃO: INFOGRAMES
EXTRAS: CARTÃO DE MEMÓRIA
OUTROS FORMATOS: ARCADA
JOGADORES: 1-4

Viram aquilo?

Os golos são provavelmente a única razão que nos motivará a experimentar o *Virtua Striker*. Mas existem outros elementos também de qualidade que valem a pena serem experimentados, como os cruzamentos ao estilo de Beckham que lançam a bola para as cabeças dos avançados e alguns derrubes violentos...

▲ Beckham avança com a bola pelo flanco lateral, cruza para Heskey, este remataaa... Gooolooooo!...

▲ O VS tem alguns truques, o problema é que são poucos. Os passes são pobres – esquece os flancos e talvez consigas alguma coisa.

▲ Foi expulso! É bastante difícil obter um cartão vermelho, uma vez que os árbitros têm a tendência de serem um pouco brandos.

▲ Chegou o momento das lesões, pois a equipa checa pressiona a equipa alemã, de Rudi Voller, para não marcarem um golo no último minuto.

Por **50 cêntimos** jogamo-lo nas arcadas, agora o festival de futebol será nosso por **60 euros**...

Virtua Striker 3 v2002

Se gostavas de jogar o *Virtua Striker* nas arcadas, esta conversão será apreciada. A tradução do jogo arcada não poderia ter sido mais perfeita, pois está repleta de gráficos deliciosos e daquela sensação simples e frenética que nos entusiasma a jogar.

LENTO

Para o resto do pessoal, este jogo será visto por aquilo que é: uma partida de futebol enfadonha e repetitiva, com um péssimo sistema de passes, jogadores pouco reactivos, controlos difíceis e uma IA terrível. Pode ser verdade que o *Virtua Striker* não tinha a pretensão de ser um *ISS*, mas sendo um jogo arcada seria de esperar, ao menos, que a sua prioridade fosse a diversão. Se passar a bola a um dos nossos colegas de equipa é algo entediante, não é de estranhar que o nosso *pad* esteja deitado num canto do quarto, completamente desfeito.

AUTO-GOLO

Os jogadores também são extremamente lentos. Quando controlam a bola, atiram-na para alguns metros à sua frente, permitindo que os adversários os derrubem instantaneamente. É puro lixo. A CPU tem alma de pai, pois toma decisões por nós se formos demasiado atrevidos ou inventivos – isto para não falar de muitos outros defeitos na IA. Parece que estamos perante o maior fiasco do ano, especialmente se pensarmos que é uma criação da Sega. Um verdadeiro auto-golo. Existe, porém, algo que lhe limpa de certa forma a honra: os golos são realmente brilhantes e infinitamente espectaculares. Mas tirando isso, é um jogo de futebol demasiado meloso desprovido de qualquer emoção ou divertimento tão característico deste desporto-rei.

Historial

No currículo...

- Virtua Tennis
- Shenmue
- Jet Set Rádio
- Crazy Taxi 2
- Virtua Fighter 4
- Super Monkey Ball

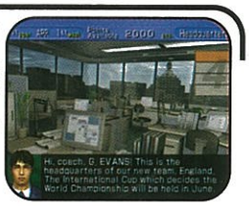
O Melhor Cenário

A marcação de golos. Remata uma bola até às redes da baliza para descobrires o que Beckham sente.

E o Vencedor é...

Role Play? As formações? Todas as melhores equipas? Que oferece o *VS* a todos aqueles que procuram momentos tácticos e divertidos?

Um modo RPG! É, todavia, um pouco ridículo: veste a pele de um presidente de clube e guia a tua equipa até ao topo do sucesso.



Formações! Até o próprio Sven teria dificuldades em gerir todas as opções que aqui são disponibilizadas.

Equipas internacionais! Estão presentes 64 países reais, incluindo alguns dos menos famosos.

Sentença

NÍVEL GRÁFICO É a melhor característica do jogo. Os jogadores e os estádios são fenomenais.

JOGABILIDADE O sistema de passe é terrível, os controlos difíceis, a IA obtusa, mas os golos...

TEMPO DE VIDA No modo multi-jogador as coisas são divertidas. Quando sozinho, tudo muda.

É visualmente bom e a marcação de golos é fenomenal. Todas as restantes características do *VS* são típicas da Distrital.

Veredicto

59%

Fantásticos!!!

Logic 3

Playstation / PS2 / PS one / PSX

PS414 Dual Shock
€ 12,75

PS420 Dance Mat PSX / PS1 / PS2
€ 33,05

PS401 Écrans PS one
€ 183,10

PS464 Games station one
€ 33,05

Driving Force PS2 LOGITECH
€ 136,90

PS417 Arcade stick PS2
€ 35,60

PS472 Multilink 2 Adapt. 4 jogadores
€ 37,85

PS499 Memory Booster upg. 8/24 MB PS2
€ 58,45

SP302 (300)
€ 96,60

PS415 VR12 Pad Dual Shock 2
€ 20,30

PS404 Joypad Speedpad
€ 6,63

PS427 Dual Shock PSX / PS2
€ 61,00

PS482 Stabilizer Stand
€ 5,10

PS099 Light Blaster Gun
€ 33,05

PS419 DVD Remote Control PS2
€ 20,40

- PS473 Cabo Start Gold Series € 11,22
- PS474 Cabo S-VHS Gold Series € 10,10
- PS475 Cabo Component AV Gold Series € 12,75
- PS476 Extensão para comandos Gold Series € 7,65
- PS477 Cabo I-Link Gold Series € 23,15
- JT424GI Cabo Adaptador RF € 15,30
- JT421A Cabo Scart/RGB € 6,12

PS495 4 MB c/LCD PSX € 18,97
PS498 8 MB c/LCD PSX € 35,60
PS490G Cartão de memória 1MB € 5,10
PS492G Cartão de memória 2MB € 10,10

Dreamcast

PL507 Volante Rally2 Racing Wheel
€ 63,55

PL509 Dreamshock c/ Vibração
€ 45,80

PL527 MP3 Player
€ 30,50

- PL505 Cabo AV c/ S-VIDEO € 14,18
- PL504 Extensão para comandos € 12,24

Multisistemas

LG500 Bolsa
€ 25,40

PS463 Dreamcast Station
€ 25,40

Game Boy Advance e GBC

GA681 Câmara Digital
€ 116,90

GA603 Bolsa
€ 9,70

GA605 Shock Gaurd Protector
€ 9,18

GA622 Cabo Link 4 Jogadores cinza
€ 20,30

GA661 Adaptador de Corrente
€ 10,20

GA667 Bateria Recarregável + AC Adapter
€ 19,90

GA641 Sheck Garred
€ 2,55

GA682 Lente c / iluminação
€ 22,34

GA683 Advance Power + Bat. 12 V
€ 35,50

Gamecube

GC801 Game Pad
€ 17,34

GC8020 Pro Pad
€ 24,48

GC810 Arcade Stick
€ 33,05

GC891 Rechargeable Batt. Pack
€ 82,22

SP303 Soundstation 3
€ 76,50

GC808 Flight Stick
€ 33,05

GC816 Topdrive
€ 55,50

GC824P Memory Card 4 MB
€ 21,62

GC890 LCD Screen 5
€ 202,98

GC849 Game Cases
€ 8,16

X-Box

XB701 X-box Game Pad
€ 32,54

XB708 X-box Flight Stick
€ 48,96

XB710 X-box Arcade Stick
€ 48,96

XB716 X-box Volante Top Drive XB
€ 61,10

PREÇOS INCLUEM IVA

Enviamos à cobrança via C.T.T. para qualquer parte do País, pode também encomendar via Internet em www.netbit.pt

NET BIT

CIGEST, LDA. LISBOA: Travessa do Giestal, 26-B - 1349-033 LISBOA
Tel. 21 361 63 10 Fax. 21 364 89 78 - Email: cigest @ mail. telepac. pt

CDI, LDA. PORTO: Rua Sá da Bandeira, 752 - 4000-432 PORTO
Tel. 22 205 05 55 Fax. 22 208 29 59 - E-mail: codin @ mail. telepac. pt

Visite o nosso site www. netbit. pt e a nossa loja virtual em globalshop.pt

FORMATO: PS2 | PREÇO: A ANUNCIAR | PRODUTORA: PAGE 44 | EDITORA: EA | DISTRIBUIÇÃO: EA | EXTRAS: NENHUM | OUTROS FORMATOS: NENHUM | JOGADORES: 1-2

Truques!

A arte deste jogo está nos truques. A realização de proezas, como esta, são o segredo para ganhar milhentos pontos.

O *timing* das proezas é crucial. Se não conseguires controlar a tua moto, acabarás por cair, perder a velocidade e os pontos extra.

Alguns dos parques parecem ser inspirados nos de *Tony Hawk*, a diferença é que o veículo é motorizado e mais rápido.

Se aterrares como deve ser, ganharás alguns pontos extra. Certifica-te se o ângulo de aterragem é seguro.

Turbo Boost

▲ Utiliza a função *boost* – é a diferença entre aterrar bem, depois de um salto, ou de rabo.

▲ Há certos momentos em que te apetece eliminar os pilotos adversários – isto se passarem a maior parte do tempo no nosso trilho.

Sempre quiseste **aprender a voar**? Acabaram-se os teus problemas, pois **vieste ao lugar certo...**

Freekstyle

Levantar voo para um salto longo e inclinado provoca arrepios sensacionais. Reza para não teres vertigens.

Não, não existem nenhuns aviões no *Freekstyle*, mas depois de acabares a tua primeira corrida, acabarás por entender o que queríamos dizer. E dado que este é o mais recente título lançado pela EA, quase tudo o que nele existe está na vanguarda de tudo.

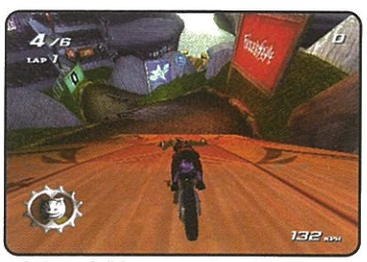
O *motocross* é um desporto nojento, perigoso e dinâmico e o *Freekstyle* é tudo isso e muito mais. O jogo está assente num estilo arcada e permite-nos percorrer uma série de pistas, exibindo as nossas capacidades aéreas de *ballet*, enquanto tentamos não cair em vão. Podemos escolher um dos oito pilotos disponíveis (alguns são desbloqueáveis), cada um apresentando a sua própria indumentária e motos. Enquanto que nos modos Circuit e Single Race, corremos contra cinco pilotos rivais, no modo Freestyle existem diversas arenas, tipo anfiteatro, onde podemos efectuar todos os nossos truques e proezas.

BALLET AÉREO

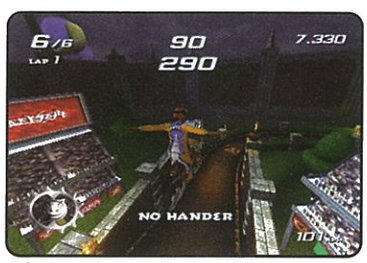
Tens que obter o maior número de pontos possível em três minutos para passares para o nível seguinte, mas se optares por explorar cada cantinho do nível – são todos extremamente vastos – não te arrependerás. Se caíres na lama, a primeira coisa que te apercebes é a velocidade mental. O jogo é extremamente rápido. Se sufocares o acelerador quando estiveres na grelha de partida, a roda traseira girará, mas mal a roda seja pousada em terra firme, a mota movimentar-se-á tão depressa quanto uma bala.

As coisas ainda ficam mais aceleradas quando ganhas motas melhores,

▲ As rotas ao amanhecer ou ao anoitecer são do melhor. Experimenta o nível "Crash Pad" para entenderes melhor.



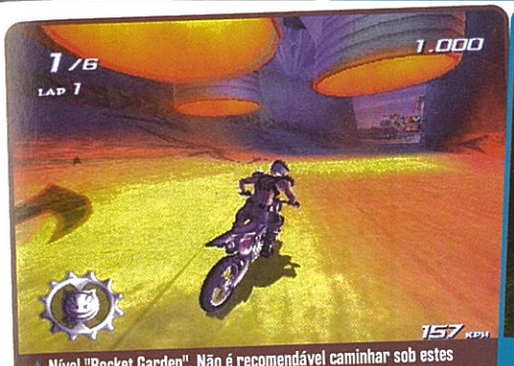
▲ A câmara é eficiente, porque faz-nos pensar que estamos realmente a subir ou a descer uma encosta.



▲ Os truques incluem o "No Footer" e o "No Hander". Prepara-te para tomares as rédeas, antes de caires.

São os Detalhes

Tal como acontece no *SSX*, ou no *SSX Tricky*, existem diversos detalhes ao longo das pistas que se comportam como obstáculos ou ajudas, dependendo de onde as encontrares. Vê só estes três grandes e mortíferos exemplos...



▲ Nível "Rocket Garden". Não é recomendável caminhar sob estes reactores de foguetão quando estão prestes a serem ligados.

▲ Nível "Burn It Up". Tens que atravessar uma floresta que está a arder. Se falhares este salto, não haverá forma de retirar o carvão do teu caminho.

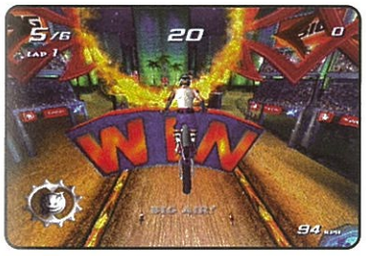
▲ Nível "Gnome, Sweet Gnome". Existe um arbusto esculpido com a forma de um caranguejo gigante. Poderá ser um óptimo atalho.

Factos

Dados de um jogo real...

Pilotos	8
Pistas	9
Acrobacias	Centenas
Impactos	Infinitos

▲ Alguns dos percursos apresentam ravinas estreitas ou contornáveis. Se bateres nas zonas laterais, saltarás.



▲ O nível "Rocket Garden" decorre uma base de lançamento de foguetões. É uma das provas mais duras.

mas depressa aprenderás que quanto mais depressa andares mais alto voarás. Quer se trate de uma lomba, ou de uma enorme asa de avião, o cenário envolvente é sempre abundante e rapidamente te lançará para a estratosfera. A lama é divertida e depressa começarás a procurar os atalhos – são aqueles que encobrem os maiores saltos de uma pista.

É claro que não basta só os saltos. Tal como em SSX Tricky, as acrobacias são a chave para as pontuações elevadas. Cada piloto tem cerca de cinquenta, sendo quase todas intuitivas e comandadas a partir dos botões superiores. As combinações e as acrobacias múltiplas são as mais pontuadas e também são aquelas que te enchem o medidor de Boost. Se pressionares o botão ⓑ obterás um aumento de velocidade que te ajudará a alcançar as nuvens. Como dissemos: aprenderás a voar!

Historial

No currículo...

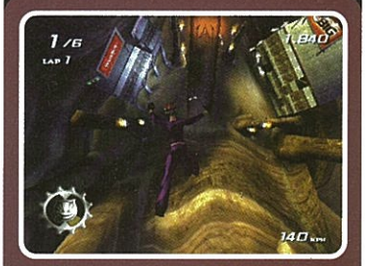
FIFA 2002 World Cup
Knockout Kings 2002
Tigger Woods PGA Tour 2002
F1 2002
SSX Tricky

DIVERSÃO NA LAMA

E como em todos os outros grandes títulos, o humor e a audácia predominam, todas as sensações transmitidas pelo jogo valem cada cêntimo gasto: desde as frases feitas e idiotas das personagens frenéticas, aos mergulhos aéreos ridículos provocados em cada uma das colisões. Os ambientes são todos coloridos e alucinados, e as velocidades alcançadas são suficientemente enlouquecedoras para o voltares a jogar vezes sem conta.

Facilmente poderíamos acusar o *Freekstyle* de ser apenas o *SSX* com motos, mas a verdade é que não tem nada a haver com *snowboard* e é uma experiência original, com méritos próprios. Imagina um *Dave Mirra* com turbo, um pouco mais enlameada e com pó. Quando sentires desejos de emoções fortes, não ignores aquilo que afirmamos: este título proporciona velocidades e diversões lamacentas. Se ainda assim não estás convencido e exiges mais provas, fica a saber que não existe qualquer botão para travar.

Ai!, a Cabeça!



▲ Prepara-te para te envolveres em quedas aparatosas, mas sem sangue.

▲ Alguns dos mergulhos aéreos são hilariantes. Fazem-nos lembrar o clássico Road Rash.

▲ Como é que ela chegou lá em cima!? Já percebeste porque é preciso capacete e cotoveleiras?

Sentença

NÍVEL GRÁFICO Trabalho artístico gracioso, muito equiparado ao de *SSX*.

JOGABILIDADE Muito simples, mas com uma tendência viciante. Queremos sempre mais.

TEMPO DE VIDA Não tem muita variedade de pistas e de motos, mas tem muitas acrobacias.

Veredicto

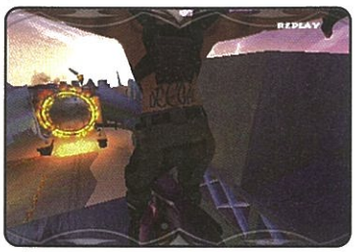
Um festival arcada super-rápido e ligeiro. Conseguirão entender como é, se imaginarem o *Tony* a encontrar *SSX* sob o efeito de esteróides.

74%

Jogar Novamente

As repetições são bem feitas, pois capturam a natureza dinâmica das corridas a partir de diversos ângulos.

▲ A animação da suspensão é autêntica, além de que as personagens são extremamente detalhadas.



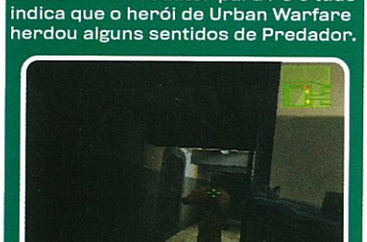
▲ Algumas das perspectivas transmitem um verdadeiro sentido de altura.

▲ Ripping across the finish line in first place gives you a nice spray of fireworks. And very purdy it is, too.

FORMATO: GBA | PRODUTORA: DAVID A PALMER | DISTRIBUIÇÃO: ECOFILMES | OUTROS FORMATOS: NENHUM
PREÇO: 50,84 EUROS | EDITORA: THQ | EXTRAS: NENHUM | JOGADORES: 1

Eu Vejo Tudo!

A Rebellion também criou o brilhante Aliens Vs. Predator para PC e tudo indica que o herói de Urban Warfare herdou alguns sentidos de Predador.



▲ A visão normal pode ser um obstáculo no escuro, mas permite-nos detectar um adversário.

▲ Os óculos nocturnos transformam tudo em verde, mas é possível ver tudo, até nos sítios mais escuros.

▲ Não convém iniciar um festival de fogo, pois arrisca-te a levar com alguns tiros. Tenta andar o mais escondido possível, descobre alguns pontos estratégicos e abate cada um dos guardas, quando não estiverem a olhar.

Sentença

NÍVEL GRÁFICO Lindos! Ainda estamos parvos com aquilo que esta consola de 8 anos faz.

JOGABILIDADE Tenso, excitante, com um enredo brilhante e um ritmo contínuo.

TEMPO DE VIDA É um tanto ou quanto curta e não existe qualquer modo multi-jogador.

Já estávamos preparados para ir ao funeral da PSX, quando surge esta preciosidade. É um dos melhores shooters para esta consola.

Veredicto 87%

Num salto entre o **PC e a PlayStation**, infiltraram-se neste ***shooter*** o **007 e o Snake.**

Delta Force

Urban Warfare

Circula um argumento por entre as hostes dos videojogos que a grande diferença entre os jogos para consolas e para PCs, é que estes últimos não têm personagens ou ícones de relevo. Não existem Marios, Zeldas e muito menos Bandicoots sanguinários.

O *Urban Warfare* comprova esse argumento de uma vez por todas. No PC, a série *Delta Force* permite-nos controlar um pelotão de soldados sem cara e sem nome, que pedem para serem esquecidos. Na PlayStation, nós vestimos a pele fardada de John, que tem algumas armas, abate terroristas e é um Herói (o H maiúsculo é uma necessidade) até ao fim.

Urban Warfare não tem praticamente nada em comum com o *Delta Force* para PC, à parte do nome e das circunstâncias da vida real. É um shooter intenso, que vive a onda dos agentes secretos de *Agent Under Fire*, ou *Metal Gear Solid*, e que empurra até aos limites a velha PS. Os gráficos e a banda sonora são fenomenais, dando interesse a um enredo entediante.

A perspectiva de primeira pessoa é muito semelhante à do *MGS* – ser sorrateiro é a palavra de ordem, pois na maior parte das vezes os inimigos são abatidos quando estamos ocultos numa esquina (utilizando o L2 e o R2), para que não sejamos detectados. É necessário muito fogo, pois para sobreviver a um nível exige-se que praticamente todos os adversários, que se depararem no nosso caminho, sejam mortos, ainda que em alguns níveis estejamos apenas armados com uma arma de choques.

Ainda que o *Urban Warfare* tenha diversos elementos emprestados, foi magnificamente criado e é definitivamente um dos melhores *shooters* na PSOne.

Historial

No currículo...
Aliens Versus Predator
Gunlok
The Mummy
Tom Clancy's Rainbow Six
Tiger Woods PGA Tour Golf

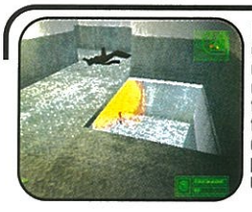
O Melhor Cenário

A visão térmica: não é muito útil para encontrar o caminho certo, mas é excelente para detectar qualquer inimigo através da sua temperatura física.

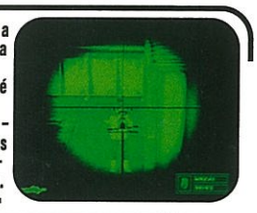
Ossos do Ofício

Urban Warrior decorre na actualidade, em 2002 – isto quer dizer que cada uma das armas utilizadas existe na vida real. Estão ao nosso dispor metralhadoras, minas, uma faca e uma espingarda. Para sobreviver, é necessário estar sempre escondido e em alerta máximo.

Pistola silenciosa. Ainda é demasiado cedo para seres detectado, por isso abate-os à distância e pela calada, para não te verem.

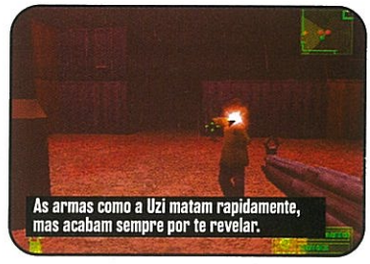


Estás a gastar os últimos resquícios de saúde e existem três homens à tua espera por detrás da porta... vai uma granada?



Espingarda. É a arma escolhida por qualquer cobarde, mas é a única forma de sobreviver – faz zoom até às pestanas e depois abre fogo.

Terás que invadir um cofre bancário num dos níveis, mas os guardas são demasiado inocentes – fica calmo e atordoa-os.



As armas como a Uzi matam rapidamente, mas acabam sempre por te revelar.

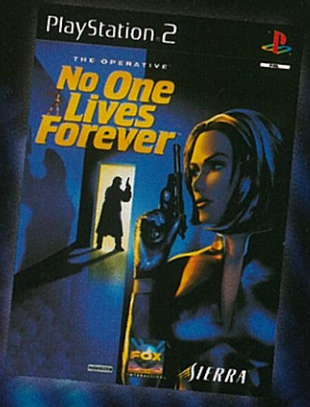
Todas as armas têm zoom, por isso, para maior eficiência, faz pontaria às cabeças.

www.inforjogos.pt/nolf

"O JOGO DO ANO NA VERSÃO PC, AGORA NA PLAYSTATION®2" COMPUTER GAMES - 2000

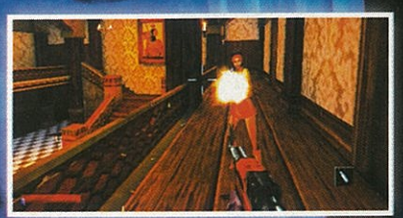
THE OPERATIVE

No One Lives Forever

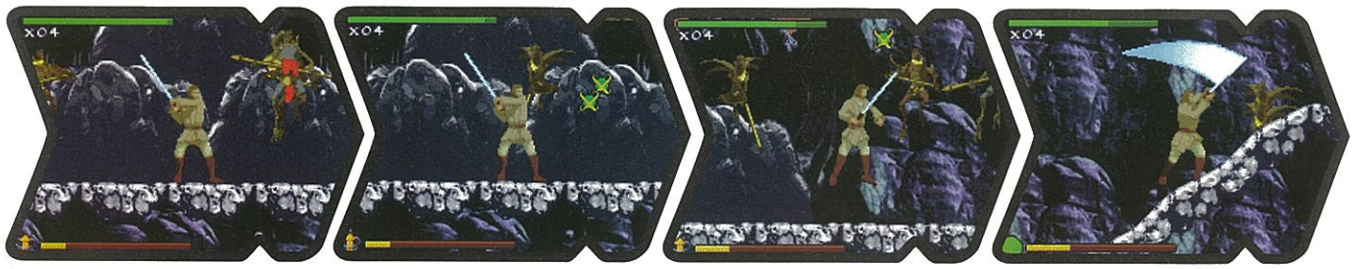


Cate Archer,

a espia que o fará desejar ser um microfilme!



Representante Oficial
INFORJOGOS
FOX INTERACTIVE
MONOLITH
SIERRA
www.sierra.online.co.uk
PlayStation 2



FORMATO: GBA
PREÇO: 50,84 EUROS
PRODUTORA: DAVID A PALMER
EDITORA: THQ
DISTRIBUIÇÃO: ECOFILMES
EXTRAS: NENHUM
OUTROS FORMATOS: NENHUM
JOGADORES: 1

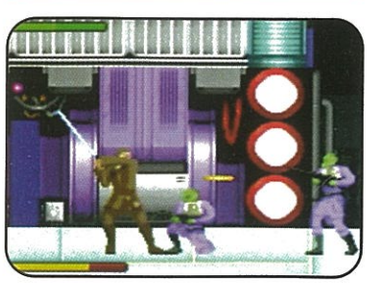
PODER JEDI

Os níveis de plataforma ocupam praticamente todo o jogo. Basicamente, moves-te da direita para a esquerda, antes de parares para enfrentar grupos de inimigos circundantes. Tens também capacidades de Force que podes usar para sair daquelas situações mais complicadas. Usa-as com frequência.

▲ Estes aumentos de Force permitem-te usar diferentes capacidades, desde saltar em altura até empurrar com força. Muito úteis.

▲ Nem sempre é bom golpear o inimigo. Usar o bloqueio permite-te deflectir os raios laser para trás, o que é muito mais eficaz e seguro.

▲ Os ataques em salto de Anakin e Obi-Wan são ridículos. Eles apenas permitem exibir pontapés voadores de aspecto desengonçado.



▲ Podes movimentar o teu sabre de luz para qualquer direcção, enquanto que basta uma rápida pressão no botão de bloqueio para deflectir raio laser.

Outro filme da **saga Star Wars** e um novo trunfo comercial. Será que este **está à altura?**

Star Wars: Episode 2
Attack of the Clones

Como é que a David A Palmer Productions (os tipos que trouxeram o *Doom* ao GBA) conseguiu avançar com esta fantochada é difícil de perceber. Fica ainda mais misterioso quando se considera que ele é ainda pior do que a terrível farsa que já era o jogo do *Episode 1*.

Para começar, ao contrário dos níveis isométricos do *Episode 1*, os níveis principais deste novo lançamento são todos em ambiente 2D. À medida que caminhas, ou saltas em direcção ao final, és confrontado com hordas de inimigos que se aproximam de todos os lados, que tens de despachar pressionando **A** e batendo no *D-Pad*, de acordo com a forma em que queres atacar. E é aqui que o jogo começa a enervar.

Quando usas o teu sabre não podes saltar, mover-te ou até mudar de direcção, ficas firmemente agarrado ao local. Agora corrige-nos se estivermos errados – não é suposto os Jedi poderem saltar, lutar, balançar, dançar e cantar a empunhar o seu sabre? Pois é, exactamente. Ter a lata de apresentar um jogo sobre batalhas do estilo Jedi que apenas mostra personagens de cartão virando-se da esquerda para a direita, e tentar depois fazê-lo passar com o epíteto de *Episode 2* raia os limites do criminoso.

Ainda assim, isto poderia talvez ser perdoado se o jogo fosse, de alguma maneira, um bom entretenimento, mas depois de cerca de meia hora ele torna-se extremamente chato. Meu Deus, ele comporta-se mais como um jogo básico de 16-bit. Façam um favor a vocês próprios e escolham um de entre as centenas de bons jogos para GBA que existem. Terão pelo menos 90% de hipóteses que ele seja muito, muito melhor do que este.

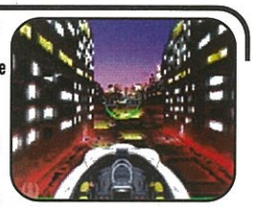
Historial

No currículo...

- Doom
- Gex: Enter the Gecko
- Men in Black: Series 2
- Pitfall
- Earthworm Jim
- Speedy Gonzales

O Melhor de Tudo

Para evitar que as coisas sejam demasiado aborrecidas, os produtores incluíram secções voadoras em 3D – que não são muito espantosas.



Experimentar jogar! Pelo menos, sempre consegues algum sentimento de diversão devido à velocidade pura.

Ao vestires a pele do jovem Anakin tens de correr através de Geonosis destruindo droides.

▶ O mecanismo de combate com o sabre de luz é uma boa ideia, mas não tem muita graça, porque não te podes mover em liberdade.

O Melhor Cenário

O sistema de batalha com o sabre é bastante inteligente, mas infelizmente atrasa o ritmo de jogo.

Sentença

NÍVEL GRÁFICO Os níveis 3D e alguns cenários são bons, mas tirando isso é bastante fraco.

JOGABILIDADE Básica. Não tão rápida, ou intuitiva, como deveria ser. Uma desilusão.

TEMPO DE VIDA Talvez queiras chegar ao final, se não te aborreceres em cinco minutos.

Divertido (de vez em quando), mas dolorosamente chato na generalidade. Mais uma licença Star Wars estragada.

Veredicto

45%

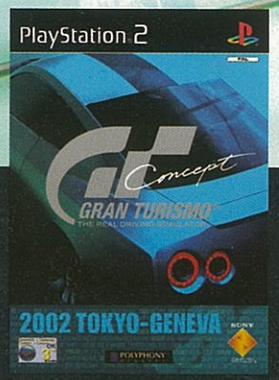
Concept
GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR
2002 TOKYO-GENEVA

TBWA

"PS2" e "PlayStation" são marcas registadas da Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation 2" é uma marca comercial registada da Sony Computer Entertainment Inc. "PS2" é uma marca da Sony Corporation Inc. Gran Turismo® Concept © 2002 Sony Computer Entertainment Inc. Todos os fabricantes, carros, marcas e imagens associadas apresentadas neste jogo são marcas e/ou materiais com direitos reservados, pelos seus respectivos proprietários. Todos os direitos reservados.

_nem no melhor dos teus sonhos.

_em Gran Turismo® Concept
2002 Tokyo-Geneva



Existem duas coisas com as quais sempre sonhaste toda a tua vida. A primeira, definitivamente, podes começar por esquecer. E no que diz respeito à outra, pois bem, se fores esperto pode ser que se transforme em realidade. Porque nem todos podem conduzir os protótipos das grandes marcas de automóveis. Só o poderão fazer aqueles que tiverem o Gran Turismo® Concept 2002 Tokyo-Geneva. Uma edição especial com a qual poderás conduzir os carros mais inovadores dos salões internacionais de automóveis. O que sempre sonhaste. Bem, o segundo com que sempre sonhaste.

PlayStation 2

O OUTRO LADO

pt.playstation.com

FORMATO: GAMECUBE
PREÇO: 67,08 EUROS
PRODUTORA: EA
EDITORA: EA
DISTRIBUIÇÃO: EA
EXTRAS: NENHUM
OUTROS FORMATOS: PS2
JOGADORES: 1-4

O agente secreto está de volta para **uma aventura de suster a respiração** e desta vez veio **sobre rodas...**

James Bond 007
Agent Under Fire

Corridas à 007

Os níveis em que Bond conduz nem são tão maus quanto pensamos, ainda que sejam um intervalo – mas não um mero intervalo – entre as secções de acção em primeira pessoa.

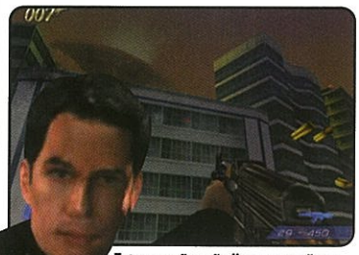
▲ Utiliza os mísseis do carro para destruir alguns dos obstáculos. Atenção, porque nem todos são fáceis de destruir.

▲ Se estes radares já tivessem sido inventados quando este carro foi feito, o 007 teria um.

▲ Existem muitos criminosos que correm ao teu lado para te interceptar antes de alcançares o objectivo.

Tiro ao Alvo

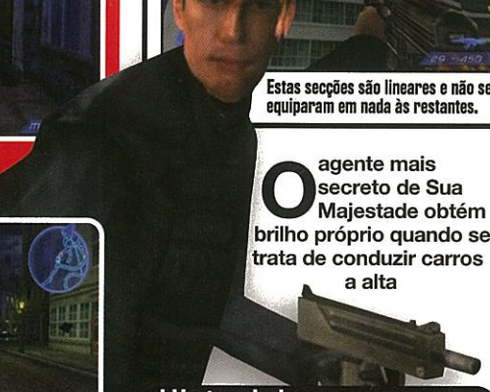
Sentado no banco de trás do carro em andamento, acenando com uma arma às pessoas que vão passando.



Estas secções são lineares e não se equiparam em nada às restantes.

▲ É possível efectuar proezas estilo agente secreto, como alvejar os pneus de um carro inimigo.

▲ É melhor utilizar uma arma de grande porte para destruir inimigos de grandes proporções.



O agente mais secreto de Sua Majestade obtém brilho próprio quando se trata de conduzir carros a alta velocidade, fazer coisas explodir e seduzir as senhoras. Mas muitas foram as vezes que, como herói de videojogos, nos deixou frios e secos como um dos seus famosos Martinis.

Historial

No currículo...

- SSX
- Knockout Kings 2002
- Simpsons Road Rage
- Tiger Woods PGA Tour Gold 2002
- NBA Street
- Theme Parc Inc.

BOND ORIGINAL

O problema dos seus lançamentos mais recentes é que nem conseguem chegar aos calcanhares de *GoldenEye*. E quanto mais os produtores se esforçam em reproduzir a fórmula de sucesso de há cinco anos atrás, mais se distanciam de uma criação verdadeiramente divertida e excitante – como os filmes de Bond – e no mínimo, pouco original.

É claro que *Agent Under Fire* não se baseia em nenhum filme. A EA até criou um cenário Bond completamente novo só para o jogo e até esqueceram muitos elementos de narração enfadonhos e enchê-lo de sequências de acção após sequências de acção.

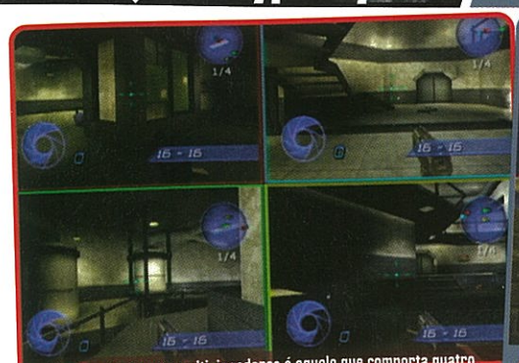
JOGO NO AR

A maior parte da aventura decorre sob uma perspectiva de primeira pessoa, equivalente à do *GoldenEye*, com dois estilos de jogos extra.

As cenas de condução, que nos colocam por detrás do volante do

Miss, Moneypenny!

As arenas, especialmente desenhadas, comportam até quatro jogadores e incluem opções de competição explosivas, como *deathmatches*, "agente de topo" e uma variante de Captura da Bandeira.



▲ Um dos níveis para multi-jogadores é aquele que comporta quatro. Foram baseados em alguns dos ambientes de um só jogador.

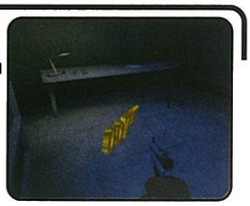
▲ Nos *deathmatchs* o lança-mísseis é o teu melhor amigo, mas não é possível efectuar qualquer salto com mísseis estilo *Quake*.

▲ Recolhe todos os itens espalhados nas arenas para a tua saúde ser regenerada. São elementos comuns, para este género de jogo.

Vida de Espião!

O agente 007 tem um modelo de telemóvel que não está à venda no hipermercado. Até *laser* tem, entre muitas outras funções.

A única forma de o utilizar para ferir alguém é jogando-o contra essa pessoa. O *laser* é útil para vermos através da roupa.



Os ícones do 007 podem ser encontrados em cada um dos níveis. Coleciona-os para desbloqueares segredos e bónus do jogo.

James, não vais a lado nenhum se disparares a arma só por frustração. Nem mesmo neste jogo. Mantém a calma.

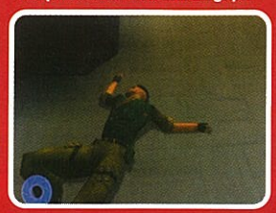
Forças do Mal

Os inimigos são infelizmente estúpidos e não têm qualquer reacção quando são alvejados pelas grandes, gordas, lentas e saltitantes balas do Bond. Está longe de se equiparar ao realismo do *GoldenEye*.

▲ Sempre que atingimos alguém, a vítima reage como se tivesse comichão.

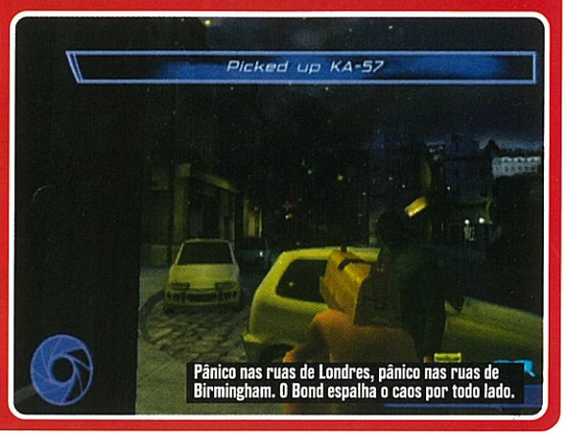
▲ Deve-se atingir zonas específicas, mas isso faz pouca diferença na jogabilidade.

▼ Os cadáveres desaparecem depressa, não podemos dar mais nenhum golpe.



▼ Faz pontaria à cabeça, senão ficarás para o resto da eternidade a alvejá-lo.

Para o caso de não conseguires entender os objectivos da missão, eles são sempre destacados com um verde fluorescente.



Pânico nas ruas de Londres, pânico nas ruas de Birmingham. O Bond espalha o caos por todo lado.

espantoso Aston Martin, da década de 60, do 007, são definitivamente as melhores novidades. O ritmo imposto é verdadeiramente frenético, à medida que o carro abre caminho através de ruas estreitas, saltando de uma parede para a outra. Os mísseis fornecidos são mais do que muitos, assim como os carros dos inimigos, que se alinham para uma corrida a 150 km/h.

Todas as restantes cenas extra não são tão divertidas e resumem-se a disparos feitos a partir de um carro em andamento, onde estamos confinados a uma posição fixa. Os inimigos escondem-se por entre o cenário, ou passam ao nosso lado, alvejando-nos e limitamo-nos a apontar a nossa arma e a premir o gatilho.

Em suma, trata-se de uma aventura em primeira pessoa, que embora jamais nos dê a sensação de estarmos numa missão secreta e perigosa, apresenta uma qualidade muito superior à de que muitos outros jogos *Bond pós-GoldenEye*.

FIM DE JOGO

Os níveis apresentam um design sólido e variado, os gráficos são brilhantes e consistentes, e o enredo é contínuo e lógico. Falta-lhe simplesmente aquele elemento único, que nos impele a jogar até conseguirmos desvendar todos os itens secretos.

Não nos é dado muito espaço para efectuarmos as coisas à nossa maneira. Por exemplo, se nos pedirem para utilizarmos o nosso *laser* para rebentar um cadeado, não podemos simplesmente sacar de uma pistola ou de uma granada e estoirá-lo para efectuar o trabalho. E apesar de James ser o melhor espião britânico, o Q acha sempre que é preciso ler algumas instruções detalhadas quando o agente encontra algo de novo. Todas as vezes!

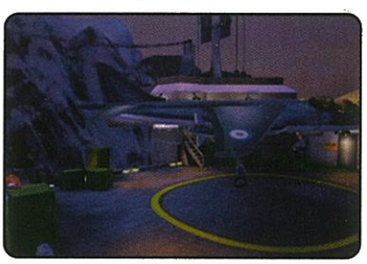
▲ O que quer que faças, jamais te escondas por detrás de um velho barril. Este burro desconhece as regras.

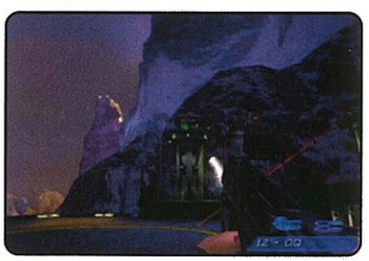
Em termos positivos, deve-se fazer referência às variações de batalha, no modo com quatro jogadores, que são extremamente divertidas e ajudar-te-á a manter o disco livre de pó depois de teres esgotado o modo de um jogador. Ainda assim, é uma pena que após todos estes anos ainda estejamos todos à espera de um sucessor à altura do único jogo merecedor do nome de James Bond.

Factos

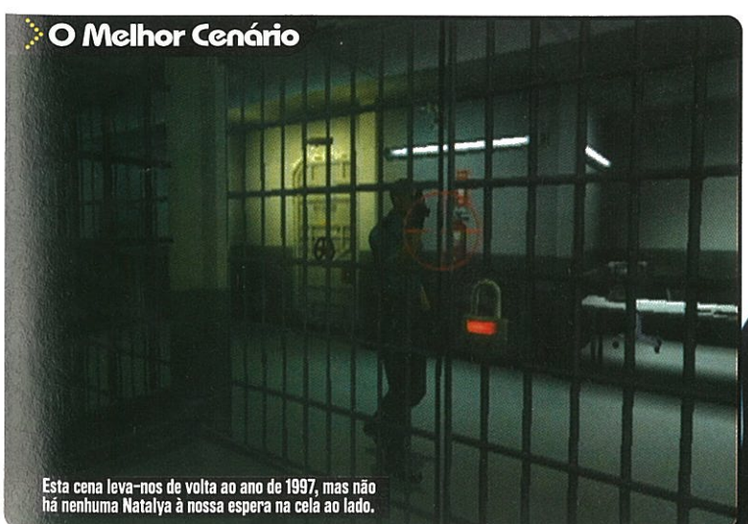
Dados de um jogo real...

Níveis	12
Telemóveis da Nokia	1
Estilos de jogo	3
Estilos de jogo que não prestam	1





O Melhor Cenário



Esta cena leva-nos de volta ao ano de 1997, mas não há nenhuma Natalya à nossa espera na cela ao lado.

Sentença

NÍVEL GRÁFICO As texturas têm pouco detalhe, mas a geometria e o *framerate* são decentes.

JOGABILIDADE Apresenta três estilos diferentes, que nos manterão entretidos por algum tempo.

TEMPO DE VIDA Não merece ser jogado mais do que duas vezes e isto se quiseres ter trabalho.

É uma investida decente do 007, mas se anselas por um título em primeira pessoa explosivo para a tua Cube, espera pelo *Metroid Prime*.

Veredicto 75%

FORMATO: PS2 | PREÇO: NÃO DISPONIBILIZADO | PRODUTORA: Z-AXIS | EDITORA: ACCLAIM | DISTRIBUIÇÃO: LUSOMUNDO | EXTRAS: NENHUM | OUTROS FORMATOS: XBOX | JOGADORES: 1-2

Os **produtores de Dave Mirra** apresentam um divertimento de patins em linha para desafiar o Hawkster...

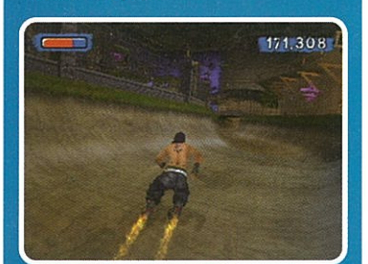
Aggressive Inline

Todo artilhado!

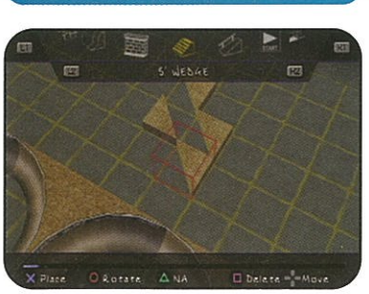
Os temporizadores estão *out* e as acrobacias estão *in*. O Aggressive Inline dá-te um indicador em vez de um relógio. Para te manteres em jogo tens de executar acrobacias, para aumentar o nível. Se caíres muitas vezes terás de comprar uma continuação com os pontos conquistados. Atinge o nível máximo e serás um super-patinador.

▲ Grinds ligados podem melhorar o teu nível, especialmente se mudares de direcção entre os saltos.

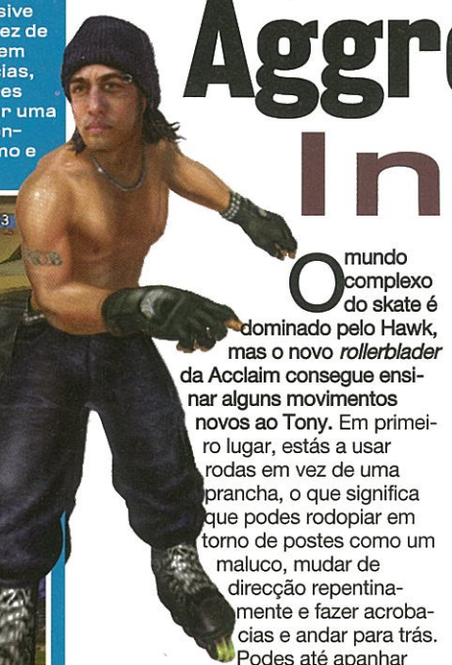
▲ Se andares para trás ganhas menos velocidade, mas ganhas mais pontos em acrobacias simples.



▲ Aproveita ao máximo as tuas capacidades flamejantes, dirigindo-te ao maior half-pipe que conseguires encontrar.



▲ O Park Editor permite-te seleccionar e posicionar rampas, postes e half-pipes.



O mundo complexo do skate é dominado pelo Hawk, mas o novo *rollerblader* da Acclaim consegue ensinar alguns movimentos novos ao Tony. Em primeiro lugar, estás a usar rodas em vez de uma prancha, o que significa que podes rodopiar em torno de postes como um maluco, mudar de direcção repentinamente e fazer acrobacias e andar para trás. Podes até apanhar uma "boleia" de um autocarro que vá a passar, se te agarrares ao pára-choques traseiro.

Os seis indolentes níveis comunicam todos entre si, mas estão bloqueados, sendo necessários cumprires algumas tarefas fixas antes de entrares num cenário rico em *zombies*, num aeroporto militar, ou numa fábrica estilo Hawk. As tarefas obrigam-te a falar com pessoas no local, que oferecem pontos pelas tuas habilidades. Se conseguires atrair uma multidão a uma carrinha de hambúrgueres, ao ganhares 40.000 pontos em 60 segundos passarás o desafio High Score. Em vez de ser cronometrado, cada nível possui um indicador que aumenta de cada vez que executas uma boa acrobacia. Tenta fazê-lo subir ao máximo para ganhares patins flamejantes e teres oportunidade de melhorar as tuas capacidades acrobáticas. Se executares um *five-rail grind* a tua capacidade de deslizar como um profissional irá aumentar.

Para além do modo de carreira, podes competir *mano-a-mano* contra um companheiro, ou contra qualquer das personagens do CPU. Se precisas de mais do que uma razão para colocar este jogo ao lado do Hawkster, o *Aggressive Inline* tem, também, um Park Editor com quatro arenas desbloqueáveis, para se adaptarem às tuas necessidades de acrobacias. O único contra deste jogo é que uma oportunidade de *grind* resulta numa sangrenta queda. Este é um jogo original cheio de profundidade, boas perspectivas e uma enorme quantidade de truques.

Historial

No currículo...
Dave Mirra Freestyle BMX
Dave Mirra Freestyle BMX 2
Dave Mirra Freestyle BMX 3 (PC)

O Melhor Cenário

Faz grind nuns estranhos sistemas de canalização e percorre a cidade inteira.

Apanha uma boleia

Farto de ser arranhado ao tentar agarrar um Golf à saída do supermercado? Agarra um autocarro escolar e tenta fazer uma manobra.

Sai do caminho do autocarro e agarra-te à sua traseira, para começares a deslizar velozmente.

E partiu! Prepara-te para te soltares e fazeres uma acrobacia antes que a carrinha te afaste da arena.

Isto agora é o verdadeiro *Crazy Taxi*! Agarra um táxi e consegue uma boleia com os piores condutores da cidade.

Sentença

NÍVEL GRÁFICO Gigantescas cidades indolentes, patinadores realistas e animação fluida.

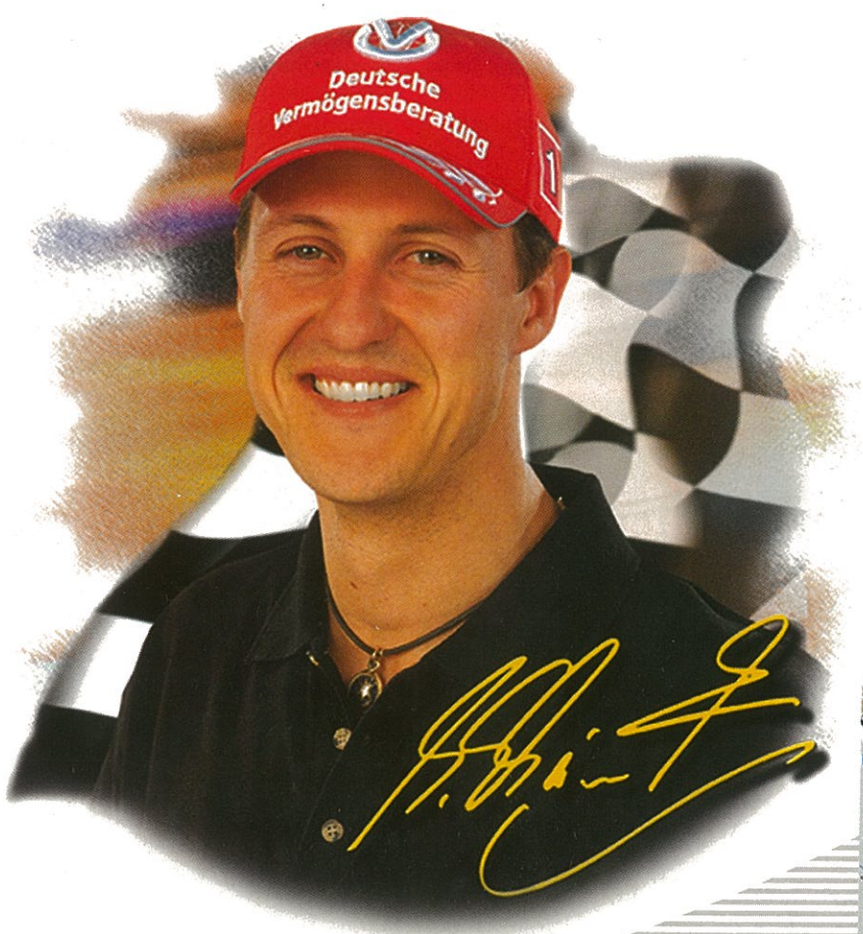
JOGABILIDADE Montes de truques, sensação real de peso do teu skater e muitas inovações.

TEMPO DE VIDA 6 níveis, 1 Park Editor e 1 modo de 2 jogadores manter-te-ão ocupado meses.

Não ficarás desapontado com estes jogo cheio de acrobacias. Está a pequenissima distância do actual dominador Tony Hawk's.

Veredicto 86%

Michael Schumacher
RACING WORLD
KART 2002



O jogo obrigatório para todos os fãs do SCHUMI!

© 2002 by Paraworld AG, published by JoWooD © Michael Schumacher Collection under license by PPM

*TAMBÉM DISPONÍVEL EM PS1

Rua da Restauração, 365 - 4099-023 PORTO - Portugal
Tel.: 22 608 83 12 - Fax: 22 608 83 13
E-mail: comercial@playgames.pt - Internet: www.playgames.pt

PlayGames

FORMATO: PC
PREÇO: 39,99 EUROS
PRODUTORA: ARUSH ENTERTAINMENT
EDITORA: UBI SOFT
DISTRIBUIÇÃO: ECOFILMES
EXTRAS: NENHUM
OUTROS FORMATOS: NENHUM
JOGADORES: 1

O Duke **abre caminho** até ao seu passado, numa plataforma 2D que é **estranhamente tridimensional...**

Duke Nukem: Manhattan Project

Dominar Manhattan

Um jogo de plataformas? Numa época destas? Apesar do seu regresso desavergonhado aos tempos dos jogos de 8-bits, o Manhattan Project oferece-te divertimento mais do que suficiente.

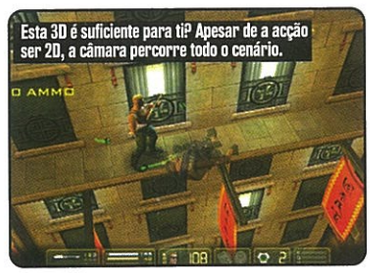
Abater um helicóptero de ataque armado com uma pistola? Parece loucura. Mas tu tens de o fazer.

Matar suínos mutantes enquanto balanças num tubo e desafias a morte certa? Faz parte de um dia de trabalho do Duke.

Com o *Duke Nukem Forever* a demorar uma eternidade, isto poderá satisfazer o teu desejo de Duke. Um regresso ao começo do herói, mas vestido com um elegante 3D.

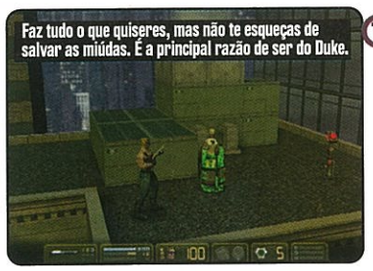
O Manhattan Project é o mais antiquado que se consegue aguentar. O Duke corre! O Duke salta! O Duke dispara contra suínos mutantes! O Duke tropeça mortalmente quando avalias mal um salto! É como voltar ao final dos anos 80, mas uns estranhos anos 80 onde inventaram potentes motores 3D e não estão muito seguros do que fazer com eles. Tudo está em 3D mas a acção é decididamente em 2D. E para tornar as coisas mais aborrecidas, o Duke apenas pode disparar na horizontal e na vertical.

Isto não devia realmente funcionar, mas na realidade funciona porque é um divertimento despreocupado à moda antiga.



Esta 3D é suficiente para ti? Apesar de a acção ser 2D, a câmara percorre todo o cenário.

Ops! Parece alguém demasiado duro e bonito para cumprir um código.



Faz tudo o que quiseres, mas não te esqueças de salvar as miúdas. É a principal razão de ser do Duke.

Mutantes

Evita o Gloop. Ele faz-te mal e transforma inofensivos animais em zangados mutantes. Um pouco como o molho de chili num restaurante.

Sentença

NÍVEL GRÁFICO Cuidado aspecto 3D, vistosas pirotecnias e desenho imaginativo.

JOGABILIDADE Corre. Salta. Dispara. Morre. Repete. Já viste tudo isto antes, mas é divertido.

TEMPO DE VIDA Possui níveis e desafios suficientes para te entreter durante bastantes dias.

Antiquado, quase como defeito, mas ainda assim consegue proporcionar maior diversão do que seria de esperar. Hurra!

Veredicto 76%

FORMATO: PS
PREÇO: A ANUNCIAR
PRODUTORA: KONAMI
EDITORA: KONAMI
DISTRIBUIÇÃO: ECOFILMES
EXTRAS: NENHUM
OUTROS FORMATOS: XBOX
JOGADORES: 1-2

Hidrata-te!

Não podes subir a montanha à maluca. Se girares os pedais com força a mais começas logo a ficar atordoado e vacilante. Certifica-te que manténs o teu corredor devidamente refrescado com uma ocasional bebida energética, mas não o desgastes demasiado cedo, ou não conseguirás chegar ao topo dos Alpes que tens no horizonte.

OK, tens de tomar uma bebida ocasional. Faz parte do jogo, nós aceitamos isso...

...mas faz a gentileza de colocar a garrafa vazia num contentor em vez de a atirares fora.

Já era tempo de a **mais dura corrida de todos os desportos** ter o **seu próprio jogo.**

Le Tour De France

As mudanças, as paisagens, os ciclistas a empurrarem as suas "biclas" montanha acima, quase na vertical. Maravilhoso!

Mas se para algumas pessoas um jogo como o *Tour De France* poderá ser demasiado ambicioso, nós pensamos que ele é bem-vindo ao mundo dos jogos de desporto.

Embora parecendo um descendente mutante do *GT* e do *Coolboarders*, ele têm suficientes toques exóticos e extras originais de ciclismo para te manter a trepar as encostas e a pedalar nos sprints. Adiciona a isto uma lista quase completa das equipas verdadeiras (embora a US Postal do Armstrong esteja ausente), de circuitos de *criterium* e pré-Tour, realismo, alguns cenários fantásticos e obténs uma boa e provocadora mudança em relação aos jogos normais de corridas.

A coisa verde não é o suor fedorento do teu adversário, mas o rasto. Aguenta-te um tempo abrigado do vento e recupera as tuas energias ao máximo.

Sentença

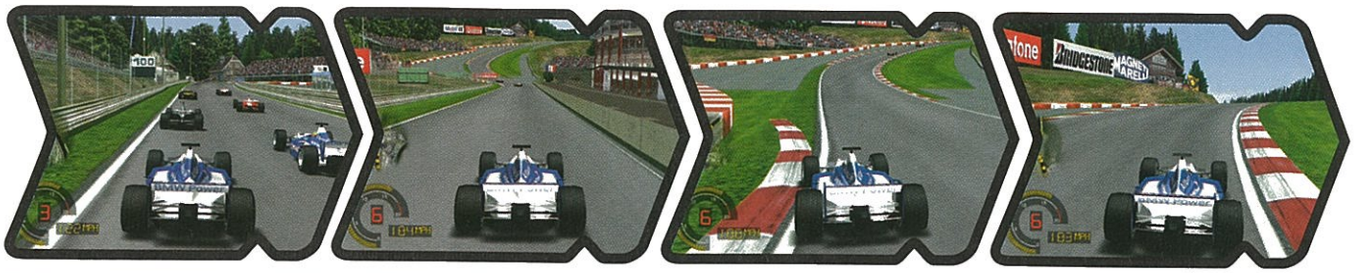
NÍVEL GRÁFICO Como os jogos de arcade, mas o detalhe dos corredores é bastante preciso.

JOGABILIDADE Tende para uma escala de tudo ou nada, mas reproduz fielmente a corrida.

TEMPO DE VIDA Depende. Os adeptos do Tour De France deverão jogá-lo eternamente.

Está entre os jogos de condução e *snowboarding*, mas apesar disso tem diferenças suficientes que o tornam original.

Veredicto 77%



FORMATO: PC
PREÇO: 45,90 EUROS
PRODUTORA: GEOFF CRAMMOND
EDITORA: INFOGRAMES
DISTRIBUIÇÃO: INFOGRAMES
EXTRAS: NENHUM
OUTROS FORMATOS: XBOX
JOGADORES: 1-16

Imitação de danos

Consegues pôr as mãos num carro de Fórmula Um que vale milhões. Porque é que, então, te sentes obrigado a tentar destruí-lo?

Pobre Juan Pablo. O piloto colombiano nunca consegue obter as vitórias que merece - e os seus dias vão ser piores.

Nem a escapatória de gravilha lhe vale. Patina um bocado ao longo dela, dá um ligeiro toque na barreira e perde uma roda.

Mas ele não desiste. Ele volta à pista e regressa às boxes. Não farias isto no carro do teu pai.

▲ Suzuka apresenta o seu grande parque de diversões. Agrada-te ver a corrida da roda gigante?

A simulação de F1 mais realista de sempre chega à grelha de partida, mas poderá ela dar emoções suficientes para ti?

Grand Prix 4

Vamos esclarecer as coisas desde o início: se estás à procura de um rápido, excitante e divertido jogo de corridas, então o *GP4*, quase de certeza, que não é adequado para ti.

O carro de F1 médio é um pouco como um jacto em cima de umas rodas. Foi pensado para atingir elevadas velocidades em linha recta, e isso é fácil. É, até que começas a tentar fazer as curvas e vês as coisas a tornarem-se complicadas.

VAI, VAI, VAI!

E assim os jogos de F1 vêm cheios de assistência para principiantes. O problema é que com toda a assistência ligada - que precisas ao início -, dificilmente sentes o controlo do carro. Os travões travam por ti, os controlos de tracção impedem que faças um pião quando aceleras demasiado, até a direcção funciona sozinha. Correr em F1 com assistência é aborrecido. Mas fazê-lo sem uma rede de segurança exige uma grande entrega, talvez mais do que consigues.

Mas se estiveres preparado para ele, o Grand Prix 4 é, no que toca à F1, o exemplo a seguir. Ele tem pistas reproduzidas a partir de dados de GPS e milhares de fotografias, tornando-as nas mais exactas que estão disponíveis. Ele tem comissários de pista animados e equipas de mecânicos de boxe. Ele tem condutores com IA, que reagem de forma semelhante aos seus congéneres humanos.

Historial

No currículo...

- Grand Prix
- Grand Prix 2
- Grand Prix 3
- Stunt Car Racer

VRUMMM - CRASHHH!

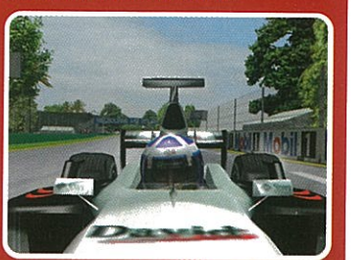
Os carros sofrem danos de forma adequada, ou seja, se acontecer um choque à tua frente tens de tentar evitar os destroços. Os gráficos e o som são tão bons como se poderia esperar, e a condução é bastante realista.

Não, não é divertido, mas a vida nem sempre é só diversão. Isto, meus amigos, é uma simulação, e poderão achar a sua profundidade esmagadora. Mas se levarem o vosso jogo a sério, então o GP4 irá recompensar-vos.

Repara nos excelentes reflexos da pista. Vais-te despistar na próxima curva!

Olhos bem abertos

O Grand Prix 4 tem uma espantosa gama de ângulos de visão. Alguns deles são realmente úteis. Muitos são um pouco estranhos.



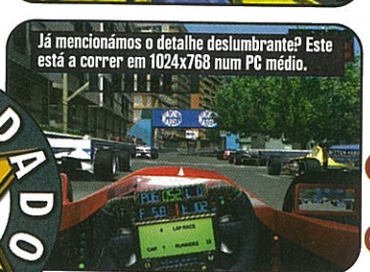
▲ "Close-up of the driver's helmet". Repara nas suas faces quando ele se despista.

▲ "In front of the car". Útil para avaliar os estragos efectuados quando se conduz com esta visão!

Cada carro modelado pode desintegrar-se antes de o piloto conseguir atingir as boxes.

O MELHOR CENÁRIO

Hurra! O Grand Prix 4 apresenta, finalmente, paragens completas nas boxes com uma equipa de mecânicos 3D. «Atestem e troquem de pneus, por favor.»



Já mencionámos o detalhe deslumbrante? Este está a correr em 1024x768 num PC médio.

A câmara sobre a roda da frente pode parecer estranha, mas ela dá uma visão muito razoável.

Sentença

NÍVEL GRÁFICO Tudo está modelado com requintado detalhe, irá correr suavemente no teu PC.

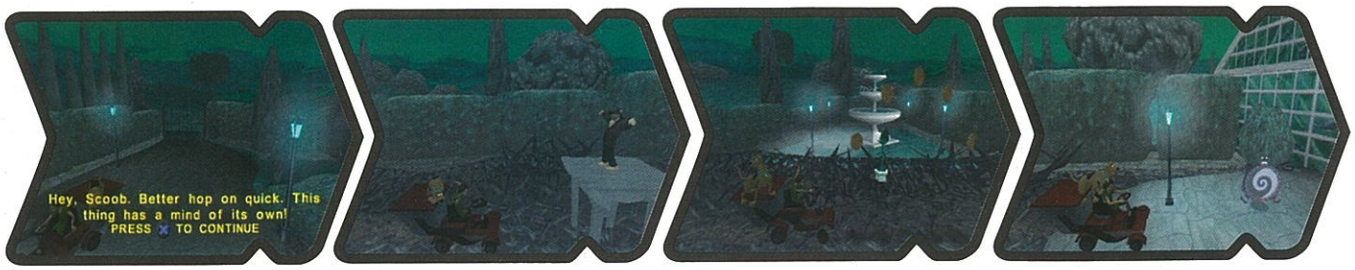
JOGABILIDADE Para uma simulação rigorosa de uma pista cheia de carros de F1 ele domina.

TEMPO DE VIDA Os entusiastas da F1 e os condutores apaixonados irão adorá-lo e acarinhá-lo.

Talvez a melhor simulação de F1 de sempre. Mas pensa bem e com calma, antes de o comprares - isto se só queres emoções rápidas.

Veredicto

91%



FORMATO: PS2 | PREÇO: 61,02 EUROS | PRODUTORA: HEAVY IRON | EDITORA: THQ | DISTRIBUIÇÃO: ECOFILMES | EXTRAS: NENHUM | OUTROS FORMATOS: NENHUM | JOGADORES: 1

Tenham cuidado, todos aqueles que **usam máscaras** para assustar pessoas. **Yoinks!**

Scooby Doo

Night of 100 Frights

Há uma coisa acerca deste jogo que é verdadeiramente aterradora e provoca calafrios na espinha. Não são os fantasmas, não são as aranhas gigantes e não são os lobisomens. É o facto que ele tenha sido desenvolvido pela Heavy Iron Studios, que foram responsáveis por aquele jogo criminoso, *Evil Dead: Hail to the King*, que atingiu muitas consolas no ano passado.

Mas a coisa estranha é que o Night of the 100 Frights é na realidade jogável. Não, risquem isto, ele é na realidade bastante bom. Ao tomar controlo sobre o caça-fantasmas canino favorito de toda a gente, o jogo assume-se como uma plataforma linear de 2D com pretensões de 3D. O Scoobs tem de salvar os seus companheiros ao coleccionar Scooby Snacks e bater em patrões para desbloquear 12 áreas diferentes. OK!, não é exactamente uma história revolucionária, mas aquilo que a Heavy Iron conseguiu fazer é capturar a sensação do programa de TV, ou seja, tolo, confuso, nada assustador e cheio de piadas disparatadas. Se adicionarmos a isto algumas animações e vozes autênticas, podemos afirmar que alguém andou a fazer o trabalho de casa.

No final de tudo isto, resta um jogo inteligentemente organizado: ao Scoob apenas é permitido aceder a certas partes dos 12 níveis de cada vez, o que significa que cada área tem de ser re-explorada. Para além disso, existem algumas engenhosas passagens do jogo em que o Shaggy faz equipa com o seu ainda mais peludo amigo.

Pela negativa, algumas das secções das plataformas são complicadas, devido aos inadequados planos de câmara, que decepcionam. Adicionalmente, fica sempre a sensação que toda a produção é muito limitada em termos de profundidade e ambição.

Mas tanto quanto permitem as licenças de desenhos animados, a Heavy Iron deve estar orgulhosa de si própria. E pelo menos eles têm alguma coisa, meio decente, para adicionar ao currículo.

Historial

No currículo...

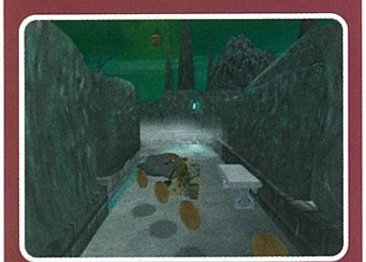
Evil Dead: Hail to the King.....

Adereçorrorosos

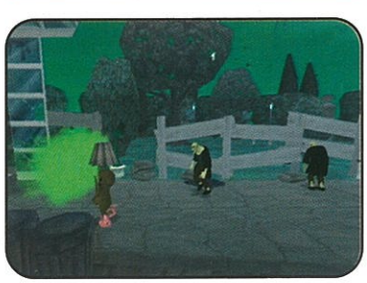
Não é apenas um caso de coleccionar Scooby Snacks, uma vez que o Scoob tem de adquirir diversas capacidades e adereços para ser capaz de aceder a todos os níveis. Felizmente, a mansão arrepiante costumava pertencer a um activo inventor, por isso existe uma grande quantidade de itens úteis à disposição.

▲ O Scooby consegue balançar em pneus e até em animais de passagem. É sempre dada ajuda no ecrã se te estiveres a perder.

▲ Se o Scooby conseguir um par de chinelos ele pode passar pelos maus. Quem dera que o Solid Snake tivesse um par deles!



▲ Apesar de o Scoob ser um cão e dever ser capaz de escavar com as suas patas, ele precisa de uma pá para procurar tesouros.



▲ Usa a sombra da lâmpada para te esconderes quando os monstros se aproximam.

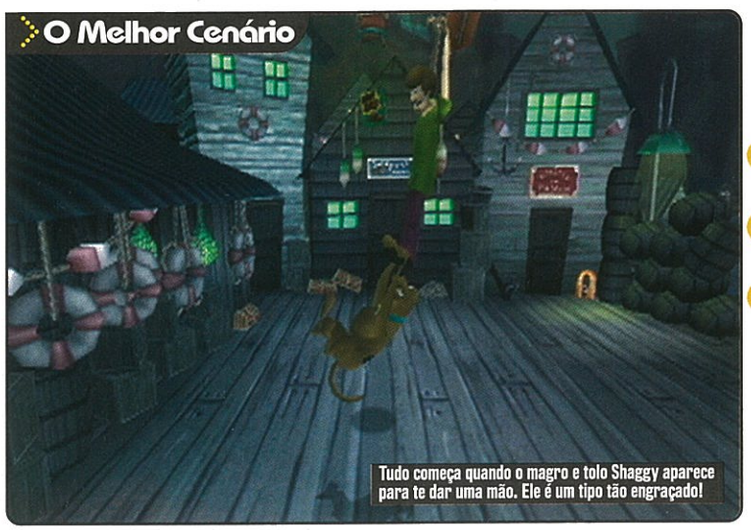
Achaste a pista?

Para além de salvar os teus companheiros, há ainda Monster Tokens para coleccionar. Estes dão-te acesso a saborosos pedaços para o Scoob e informação útil (e não muito útil) sobre o Monsters Museum. Sabias que Fred tornou-se num escritor de mistério?

O objectivo da maioria dos níveis é encontrar pistas, que se podem achar nos locais mais inconvenientes.

No Monster Museum descobres de que episódio é que o monstro é, bem como muita informação sobre o Scooby.

O Melhor Cenário



Tudo começa quando o magro e tolo Shaggy aparece para te dar uma mão. Ele é um tipo tão engraçado!

Sentença

NÍVEL GRÁFICO Muito fiel ao desenho animado. É uma pena que ele não seja assustador.

JOGABILIDADE Bastante previsível, mas apimentado por alguma diversão durante o percurso.

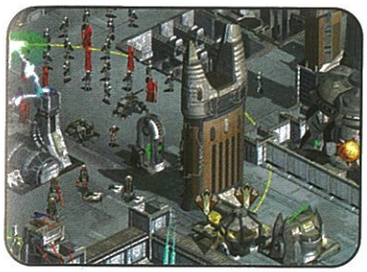
TEMPO DE VIDA Existem 12 níveis: não esperes conseguir ultrapassá-los sem te esforçares.

Fiel ao desenho animado, esta plataforma amigável e atmosférica tem pontos suficientes para entreter e satisfazer.

Veredicto 71%

FORMATO: PS2
PREÇO: A ANUNCIAR

PRODUTORA: HEAVY IRON
EDITORA: THQ



▲ Começaram, as *Clone Wars*. Ei, não deveria um Jedi Master ser capaz de usar a gramática?

▲ Com oito civilizações e toneladas de mapas, existem montes de conflitos e de opções multi-jogadores.

Star Wars Galactic Battlegrounds: Clone Campaigns

Os clones **estão a caminho**! E estão a **disparar pacotes de expansão**!

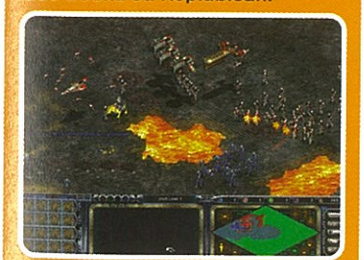
Já deves ter visto o *Episode II* por esta altura e quer tenhas gostado ou tenhas odiado, não há dúvida que as naves espaciais eram uma maravilha. E quem é que consegue recusar a oportunidade de comandar todos os tipos de naves, transportadores, veículos e personagens do *Star Wars* uns contra os outros num jogo, mesmo que ele fosse astuciosamente preparado para aproveitar a febre *Star Wars*?

Clone Campaigns expande a diversão estratégica de *Galactic Backgrounds* (sendo necessário o original para jogar) com duas novas campanhas baseadas no filme, incluindo todas as unidades que esperarias. Existem algumas novas tecnologias para explorar e melhoramentos nas existentes, mas o argumento permanece essencialmente o mesmo. O motor e estrutura de *The Age of Kings* determina tudo o que podes fazer, por isso o jogo resulta um pouco forçado. Todos os velhos problemas permanecem: a escala das unidades é ainda maluca (os AT-ATs são cerca de quatro vezes mais altos que os *stormtroopers*) e existem muitas unidades que sofreram mais do que um retoque criativo.

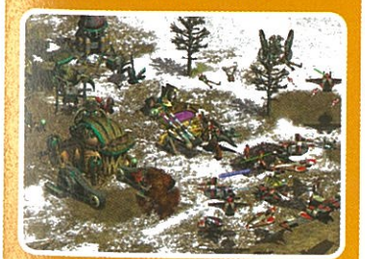
Os modos de conflito ou multi-jogadores permanecem o ponto forte do jogo, significando que podes estabelecer qualquer tipo de jogo que gostes. E o melhor de tudo é que não há nada daquele lamacento romance, sem sentido, do filme, deixando bastante espaço para um verdadeiro divertimento destrutivo. Notável.

Guerra dos Clones

Esquece aquelas coisas lamechas, não vais encontrar nada disso aqui. O *Clone Campaigns* concentra-se nas melhores partes do novo filme, as grandes batalhas. Existem 14 novas missões e podes jogar do lado Dooku ou Replubican.



▲ Os limites do motor permitem até 250 unidades por lado. Não é bem à escala do filme.



▲ As naves não podem fugir para o espaço, mas são rápidas e eficientes em tácticas de bate-e-foge.

Sentença

NÍVEL GRÁFICO Este motor é mais do que velho e tem pior aspecto, mas cumpre a missão.

JOGABILIDADE É acessível a qualquer jogador, com uma IA desafiadora e muitas opções.

TEMPO DE VIDA As campanhas são razoáveis, mas o modo de conflito dá horas de divertimento.

Veredicto

Um bom melhoramento para um jogo de estratégia mediano. E vale certamente a pena comprar se gostaste do original.

79%

FORMATO: PS2
PREÇO: A ANUNCIAR

PRODUTORA: CAPCOM EUROSOFT
EDITORA: CAPCOM EUROSOFT

Capcom Vs SNK Pro

Será este o **milionésimo** *beat-em-up* da Capcom?

▲ Os personagens SNK têm ataques súbitos que podem aniquilar os lutadores Capcom.

▲ Blanka pergunta sempre «será que o meu traseiro parece grande assim?», antes de executar um golpe.

Pega em 15 veteranos *Street Fighters*, 15 veteranos *King of Fighters*, atira-os para a arena e começa a gritar "Lutem!"

Sim, o mais recente zaragateiro PlayStation, da Capcom, permite-te jogar combates de sonho tal como Ryu e Ken *versus* Geese Howard, ou Terry Bogard e Guile contra M. Bison.

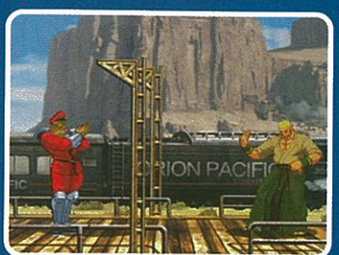
Os adeptos de outras escaramuças da Capcom vão ter de pensar de forma um pouco mais estratégica se quiserem ganhar no *Capcom Vs SNK*. Batalhando em equipas desde 2-contra-2 até 4-contra-1, vais precisar de escolher cuidadosamente os teus lutadores para evitares apanhar uma sova (vê a Dream Team!). Se partires dentes suficientes ganharás pontos que podes usar no Price Mode para desbloquear personagens adicionais, embora isto pareça um pouco desprovido de sentido, uma vez que apenas precisas de completar o jogo algumas vezes para desbloqueares tudo.

O *Capcom Vs SNK* é uma boa luta 2D, muito divertida à maneira da velha escola, semelhante a *Wagon Wheels*, especialmente se tiveres amigos que se lembrem do SNES. O problema é que, mais tarde ou mais cedo, irás encontrar-te a ansiar pela qualidade 3D e os mini-jogos do *Tekken 3*.

Dream Team!

Os lutadores são classificados pela capacidade, com os pontos fracos a valerem um, enquanto que os fortes valem dois ou três. As equipas apenas têm quatro pontos, por isso escolhe bem: quatro fracos completam o número, mas um forte pode esmagá-los com um só golpe!

▲ Akuma prepara-se para soltar um super movimento sobre o estúpido lutador russo Zangief.



▲ O M. Bison de boné é uma das personagens mais duras, apesar de parecer inofensivo.

▲ Dois dos favoritos da Capcom, Ken e Dhalsim, beneficiam de novos trajes e de novos movimentos.

Sentença

NÍVEL GRÁFICO Cenas de boa animação, mas com problemas no *framerate* nos Super Moves.

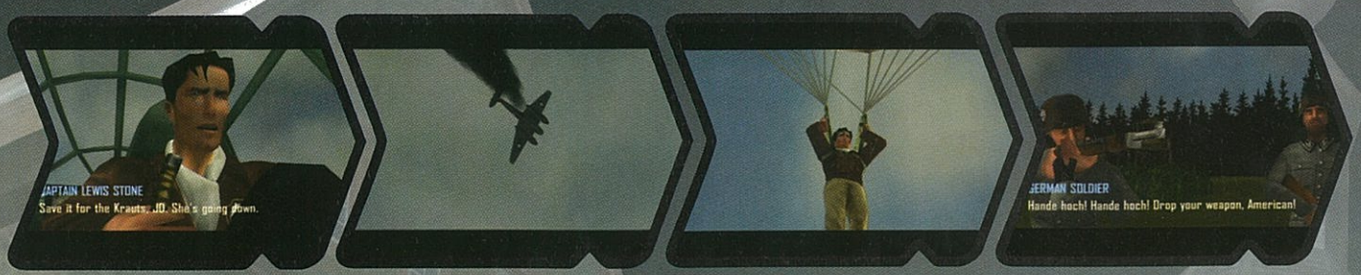
JOGABILIDADE A fiável mecânica de luta da Capcom está em melhor forma do que nunca.

TEMPO DE VIDA Batalhas de 2 jogadores são fantásticas, mas não há muito para solitários.

Veredicto

Os lutadores 2D ainda dão muita porrada, apenas não tão dura como era costume. Os adeptos da Capcom deverão comprar.

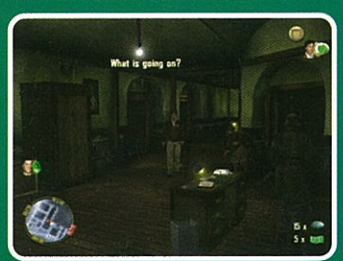
72%



FORMATO: PS2
PREÇO: 66,10 EUROS
PRODUTORA: CODEMASTERS
EDITORA: CODEMASTERS
DISTRIBUIÇÃO: ECOFILMES
EXTRAS: NENHUM
OUTROS FORMATOS: PC, XBOX
JOGADORES: 1

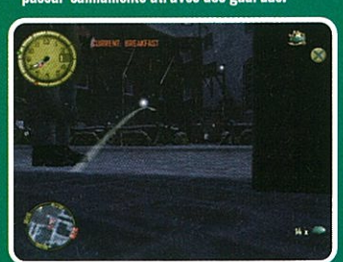
Pezinhos de Lã

A jogabilidade exige que andemos através do campo, sem sermos detectados. Para o fazer de forma bem sucedida tens que saber improvisar com aquilo que tens à tua volta e ter nervos de ferro.



▲ Se os guardas estiverem na zona onde desejas ir, podes convencer outro prisioneiro a utilizar a velha táctica de distracção de «Ai, estou doente».

▲ A melhor forma para passar pela segurança é roubando um uniforme alemão, vesti-lo e passar calmamente através dos guardas.



▲ Podes atirar algumas pedras para distrair os guardas, se mudares para uma perspectiva de primeira pessoa. São tão nabos!

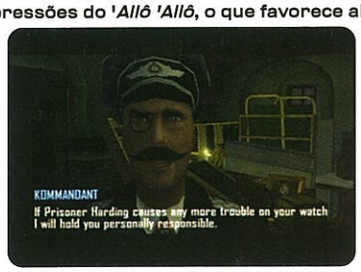
Ao te escapares jamais digas "obrigado" a um Nazi que te deseja boa sorte! Estarás a denunciar-te...

Prisoner Of War

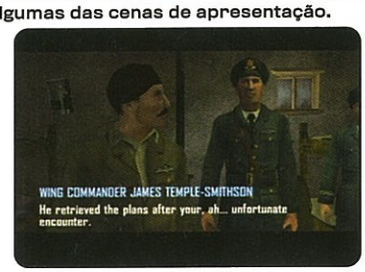
Ich Bin Ein Berliner!

O Prisioner of War está repleto de expressões do *'Allô 'Allô*, o que favorece algumas das cenas de apresentação.

▲ O General Stahl é o *big-boss* deste campo. Por debaixo desta aparência simpática, reside um Nazi mau.



▲ Este é o Kommandant, em Colditz. Pode ter cara de parvo, mas treinou muito bem os seus guardas.



▲ Existe também uma colecção de tipos duros que parece que engoliram um garfo que te farão a vida negra.

Os filmes de fugas sempre foram aliciantes. Cavalos de madeira, planadores, túneis, calças cheias de lama e algumas cidades características - o material ideal para os produtores de jogos. A Codemasters ultrapassou o arame farpado e adicionou Prisoner of War à longa lista de jogos sobre a II Guerra Mundial, que já ultrapassou os títulos de desportos radicais. Achtung! (Atenção!)

Desta vez, controlamos o capitão americano Lewis Stone, um puro "yankee" de um metro e oitenta, que é capturado pelos "hunos" e que acredita que nenhuma gaiola o deterá. E ainda que nenhuma prisão o detenha, ele acaba sempre por voltar, pois sempre que foge é apanhado. A sequência seguida pelo jogo é a de evasão, captura, transferência para uma prisão de maior segurança, para tudo começar de novo. O resultado final é extremamente curioso.

Historial

No currículo...
Colin McRae Rally
TOCA: World Touring Cars
Prince Naseem Boxing
Colin McRae 3

TRANSPOR O ARAME

Para criar uma versão jogável do The Great Escape, a Codemasters optou por introduzir um elemento RPG, um de estratégia, um estilo Metal Gear e um estilo 'Allô 'Allô, cozeu tudo junto e vestiu-os com flanelas verdes. E funciona... quase...

Depois de o Stone chegar a um novo campo, ele tem que falar com alguns dos seus companheiros para descobrir a melhor forma para escapar. Estes planos habitualmente incluirão certos apoios, também são necessárias incursões a dispensas e salas de guardas, o que requer frieza e coragem. Por fim, surge a própria evasão, que é o culminar de todo o teu trabalho. Os guardas, que têm ao seu dispor cones de sinalização (estilo Metal Gear) e arames farpados, são os únicos que te poderão deter de arrumar os teus problemas na tua velha bolsa de viagem e de te ires embora.

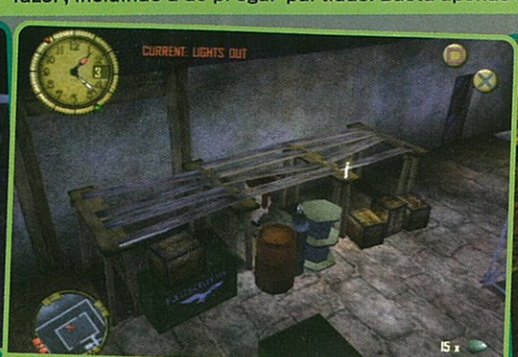
IR CEDO PARA CAMA...

Existem também as chamadas matinais e vespertinas. Se não fores pontual, serás apanhado e atirado para a cela de isolamento, o que cria algumas situações de jogo tensas, enquanto te apressas a voltar para a cama depois de uma excursão nocturna.

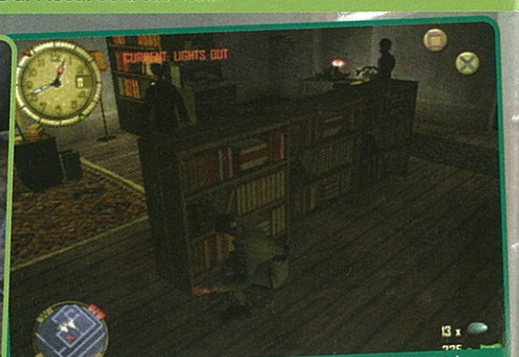
Que Grande Espião!

O jogo não se resume a fugas. À medida que o enredo se desenrola, surgem diversas coisas para fazer, incluindo a de pregar partidas. Basta apenas arriscares a tua vida!

▲ Não há nada como um jogo de futebol para animar o pessoal. Mas creio que este americano prefere escalada...



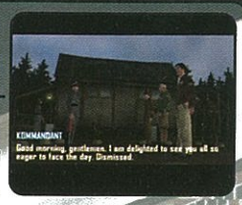
▲ Nas tuas incursões através do campo encontrarás diversos objectos para roubar e que depois podem servir para comprar itens e ajuda.



▲ Uma das tuas tarefas é roubar planos secretos Nazi. Ainda que estejas a tentar escapar-te, existe uma guerra que tem que ser vencida.

Horário!

Esta é a chamada da manhã. Certifica-te que não estendes demasiado as tuas missões nocturnas. E limpa os sapatos!



Depois do galo cantar tens que chegar a tempo ao dormitório designado. Se ao menos alguém lhe torcesse o pescoço...

A hora das refeições é boa para falar com os teus colegas. Se conseguires esgueirar-te, tenta alcançar outras áreas do campo.

Se faltares a alguma chamada, será efectuada uma busca, serás apanhado e lançado para a solitária.

Paul Hardcastle

Depois de causar problemas no campo de prisioneiros e em Stalag Luft, Stone é mandado para o pai de todos os campos: Colditz! Apesar de ser completamente anti-fugas, esta prisão até é pitoresca...

▲ Ah!, o lindo castelo Colditz. A melhor saída é através da loja de souvenirs.

▲ Não há vedações de arame para transpor, pois este campo é um castelo.

▼ Os veteranos em fugas esperam que lhes pagues pela ajuda.

▼ Existe sempre um ângulo geral de câmara que te poderá ajudar no caminho.

Ainda que seja a prisão mais dura do mundo, os guardas adormecem na primeira oportunidade.

Cada ambiente foi desenhado com locais de esconderijo situados estrategicamente. Cabe a ti descobri-los e utilizá-los.

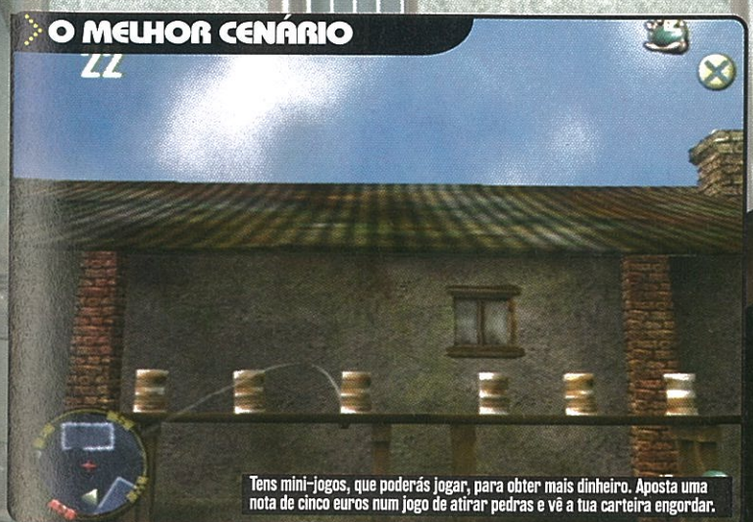
Prisioner é um jogo muito bom. Decorre num campo com uma atmosfera estilo a de Fuga para a Vitória (e não propriamente a de Soldado Ryan), onde cada personagem é um estereótipo nacional e onde cada alemão é um nabo. Parece que assumimos o papel de Charles Bronson, devido aos sólidos gráficos e à banda sonora de embalar a alma que lhe adicionaram. A jogabilidade também se mantém equilibrada ao longo do enredo: ainda que exista em cada nível um progresso bem definido, temos a sensação de que nos é dada total liberdade quando planeamos as fugas. Será que tomamos o risco de fugir de dia, ou esperamos até ao anoitecer? Vamos pelo caminho mais longe, ou arriscamos passar ao pé dos guardas? É um verdadeiro teste ao teu timing, aos teus nervos e à tua paciência... e paradoxalmente, também é isso que mina o jogo.

CORTAR O ARAME

Quase todos acharão este jogo frustrante, esquisito e até mesmo monótono, a não ser que mergulhes no seu enredo e estrutura de jogo peculiar. Deve-se isto, em grande parte, ao facto de estares numa prisão: estás restringido à rotina e no movimento e isso aniquila qualquer vontade de continuar, tornando o botão off da consola o escape mais rápido para a liberdade.

Dito isto, se tiveres a paciência e o desejo de imergir na fantasia proposta pela Codemasters, encontrarás um jogo pouco habitual e recompensador, repleto de surpresas e distorções. Agora, onde está o alicate para cortar o arame?

O MELHOR CENÁRIO



Tens mini-jogos, que poderás jogar, para obter mais dinheiro. Aposta uma nota de cinco euros num jogo de atirar pedras e vê a tua carteira engordar.

▲ Pintares a cara com graxa pode não ser muito bom, mas dificulta a tua detecção.

Factos

Dados de um jogo real...

Campos de prisão	3
Missões	5
Estereótipos alemães	17
Cavalos de madeira	0

Sentença

NÍVEL GRÁFICO Tem algumas falhas, mas não é razão para levar má nota, pois tem algum detalhe.

JOGABILIDADE Um teste de paciência e coragem que pode irritar, depois de algum tempo.

TEMPO DE VIDA É um jogo traiçoeiro e precisas de tempo para te habituares à jogabilidade.

É uma experiência envolvente e que tende a abusar da nossa hospitalidade, devido à sua limitada gama de emoções.

Veredicto 76%

FORMATO: PS2
PREÇO: 66,06 EUROS
PRODUTORA: EA
EDITORA: EA
DISTRIBUIÇÃO: ELECTRONIC ARTS
EXTRAS: NENHUM
OUTROS FORMATOS: XBOX, GC, PC
JOGADORES: 1-2

Velocidades de 320km/h, **meninas em biquini** e **duches de champanhe.** Uma receita **divinal?** Talvez...

F1 2002

A primeira pergunta que nos devemos fazer perante um jogo de F1 é: será que precisamos doutro jogo? Todos os anos, assistimos sempre à mesma coisa, a não ser que haja algum novo elemento bizarro – como um lança-mísseis no carro (se ao menos isso...), uma actualização sazonal, novas estatísticas, os modelos mais recentes e todas as restantes novidades.

Assumamos ainda que és um grande fã de F1. Toda a apresentação do jogo é divinal, pois os menus pouco complicados, criados pela EA, permitem-te escolher entre uma corrida singular ou um campeonato completo, um campeonato personalizável e um modo Challenge (ver caixa "Cartadas em Pista"). Podes pilotar as máquinas mais recentes da Ferrari, Jaguar, entre outras, pois o jogo adquiriu as licenças de todas as equipas e pilotos oficiais da FIA. Podes, naturalmente, aquecer o motor e verificar as estatísticas, assim como afinar o carro nas boxes - o spoiler está demasiado alto? Podes fazer aqui a reparação.

Trata-se, todavia - a não ser que sejas realmente um grande fã da F1 -, de um sucessor da versão pouco espectacular lançada no ano passado. A função de maior realce deste ano é o medidor *splitstream* (ver caixa "Caudímetro"). Tirando esta novidade, o jogo resume-se à mesma explosão de octanas, com níveis gráficos decentes, ainda que lhes falte a dimensão realística presente no *Formula One 2001*, da Sony.

Em certos aspectos, os esforços da EA revelam-se os melhores para todos aqueles que só agora se lançaram na F1, visto apresentar diversos elementos de ajuda na condução e o acessível modo Challenge, que orientam e sustentam todos os noviços.

Apesar da excelente apresentação, a jogabilidade clínica e a diversidade de modos, este jogo poderá ser desnecessário, caso tenhas comprado a versão da época passada da EA, ou da Sony. Os caloiros, porém, não encontrarão muitos mais títulos de F1 tão acessíveis quanto este.

Historial

No currículo...

- FIFA 2002 World Cup
- Knockout Kings 2002
- Tiger Woods PGA Tour 2002
- Cricket 2002
- Rugby

Cartadas em Pista

No mais profundo do jogo enterrou-se um conjunto de cartas da EA, que te dão acesso a novos modos e actualizações. Podes obtê-las através de duas formas: ou completando algumas tarefas, como ultrapassar um colega de equipa, ou escolhendo o modo Challenge, que te desafia a ultrapassares todos os testes de destreza na condução.

▲ Um dos testes da Ferrari requer que alcances um piloto rival isolado e que o ultrapasses na curva apertada seguinte. Não é tão fácil quanto parece...

▲ ... uma vez que existem uma série de restrições, como o não poder tocar no outro veículo e se não conseguires na primeira curva, perdes.

▲ O truque que te levará à vitória é simples: treino, treino e mais treino. Não cometas qualquer erro, pois ista é para crianças.

▲ Como já é hábito, pode-se conduzir a partir de diversos ângulos. A câmara dianteira poderá ser dinâmica e imediata, mas destina-se para profissionais.

Caudímetro!

Uma das novas opções do F1 2002 é o slipstreaming. Pode ser subtil, mas se o usares para proveito próprio, conseguirás ultrapassar até o piloto mais obstinado.

Digamos que te deram ordens para ultrapassares o teu colega de equipa para ganhar a corrida. Começa por alcançá-lo...

... depois cola-te à traseira, o carro dele cortará o vento e permitir-te-á ganhar velocidade e ultrapassá-lo.

Quando o medidor do lado direito encher, ver-se-á uma neblina momentânea e é o momento para efectuares a ultrapassagem.

O Melhor Cenário

Observar as repetições de cada um dos despistes mais espampanantes. Os acidentes de carros ainda são, oficialmente, divertidos.

Sentença

NÍVEL GRÁFICO Os efeitos luminosos são fabulosos, assim como os das partículas.

JOGABILIDADE Depende do que cada um pensa sobre a F1, mas ainda assim é sedativa e clínica.

TEMPO DE VIDA Manterá ocupados, até à próxima época, todos os aficionados de Fórmula Um.

Não apresenta qualquer problema mas só excitará todos os alucinados por carros de Fórmula Um da Ferrari.

Veredicto

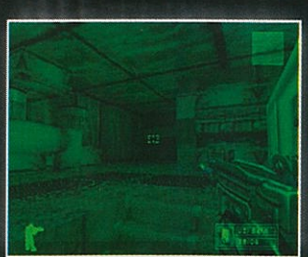
82%

DELTA FORCE: A FORÇA DE ÉLITE DOS ESTADOS UNIDOS.

Definidos pela sua resistência psíquica e poder físico, são utilizados nas mais variadas operações secretas.

A SUA EXISTÊNCIA NUNCA FOI OFICIALMENTE RECONHECIDA.

Intenso e imersivo "Gameplay" * Inteligência Artificial avançada * Novo poder de fogo e armamento de alta tecnologia * 12 missões desafiantes



Escreve uma frase sobre o jogo Delta Force Urban Warfare e envia com os teus dados para a morada em baixo !

NFORJOGOS

REBELLION

NOVALOGIC®

© 2002 NovaLogic, Inc. NovaLogic, o logo da NovaLogic e Delta Force são marcas registadas da NovaLogic, Inc. O logo de Delta Force Urban Warfare e Urban Warfare são marcas registadas da NovaLogic, Inc. PlayStation e logos associados são marcas registadas da Sony Computer Entertainment, Inc. Todos os outros logos e marcas registadas são propriedade dos seus respectivos donos.

CUPÃO - Preenche e envia para:

Azinhaga da Torre do Fato, 19-B - Escritório I • 1600-774 Lisboa

Nome:

Morada:

Código Postal:

Tel: Data de nascimento: E-mail: @

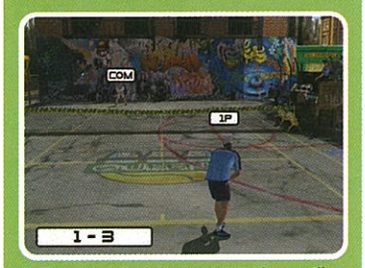
Frase:

FORMATO: XBOX
PREÇO: 69,99 EUROS
PRODUTORA: INFOGRAMES
EDITORA: INFOGRAMES
DISTRIBUIÇÃO: INFOGRAMES
EXTRAS: NENHUM
OUTROS FORMATOS: PS2
JOGADORES: 1-4

Wimbledon!?

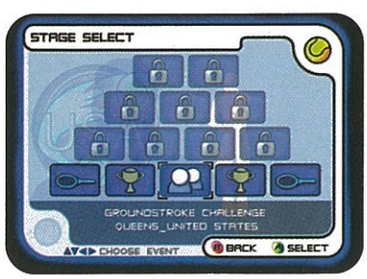
Gostas de jogar ténis numa discoteca francesa estilo anos 70? Com *néons*? Uma saltitante pista de dança? O cheiro de *Chanel nº5*? Ou então que tal um bairro de lata em Queens? O cascalho? O cheiro de polícias gordos? Pois, logo vimos que não. Estes estranhos ambientes não tornam diferente a forma de jogar e são simplesmente horríveis!

▲ Acho que é um jogador de ténis. Não aparecem muitos destes por aqui. Acho que devemos prendê-lo. Aqueles calções têm de ser um crime.



▲ Numa terra de chuis, drogas e aceleras estilo *GTA*, o Tim Henman falhou Wimbledon... o Chuffy a sua ama... e Poochy o seu fiel cão... e...

▲ Finje ser o Jonh Travolta neste nível de pista de dança francesa, estilo *Febre de Sábado à Noite*. Não é mesmo doido?



▲ No modo arcada tens que vencer verdadeiros campeonatos, assim como mini-jogos... isto se ainda tiveres vontade de viver.

A época do **Grande Slam** já decorre, mas poderá o ***Slam Tennis*** igualar o sucesso de ***Smash Court***?

Slam Tennis

Wimbledon está a aproximar-se e que melhor maneira de o celebrar senão jogar ténis numa lixeira em Nova Iorque, ou numa discoteca em Paris? Pois, espera só.

Se julgavas que o ténis era só morangos com *chantilly* e os aborrecidos comentadores de televisão, estás enganado. Pelo menos é nisto que a Infogrames te faria acreditar, se não tivesse tentado imitar os elementos loucos da série *Virtua Tennis*, da Sega, elevando o ténis a um novo nível de loucura.

BOLAS NOVAS

Os relvados normais de jogo estão posicionados ao lado, em modo arcada, que colocam jogadores em campos miseráveis em Nova Iorque, ou numa discoteca em Paris.

O modo de Campeonato adiciona ainda alguns objectivos ao estilo *Virtua Tennis*, em que tens de derrubar totens e acertar através de arcos. O maior defeito é que os novos extras parecem colados e não disfarçam o facto de um normal jogo de ténis ser lento e aborrecido.

IGUALDADE

Os gráficos nítidos do *Virtua Tennis* são substituídos por pesados jogadores e o fio de jogo não consegue igualar o clássico da Sega, ou o recente *Smash Court*, da Namco, para PS2. Estão incluídos os normais controlos de *lob*, *volley* e *smash*, mas se perderes um serviço no modo arcada o seguinte irá para o teu rival!

As regras bizarras, a jogabilidade vagarosa e os simples extras, significam que os adeptos do ténis se deverão afastar o mais possível do primeiro jogo de ténis a chegar à Xbox.

Historial

No currículo...

Bugs & Taz: Time Busters
Looney Tunes Racing
Looney Tunes Space Race
UEFA Challenge
UEFA Challenge (PS2)
Sheep, Dog 'n' Wolf

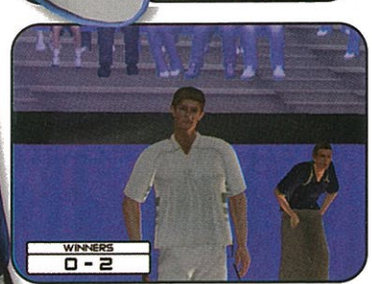
Ténis maluco

Sabemos que amolgar robôs é divertido no *Virtua Tennis*, mas os extras do *Slam Tennis* são tão simples que não existe desafio nenhum.

À medida que as bolas são atiradas, aponta para a esquerda, meio ou baixo, para destruir os misteriosos blocos.

Atira para os arcos, afina a tua pontaria e ganha pontos. Ao contrário dos jogos do *Virtua*, atirar aos arcos é aborrecido.

Semelhante ao nível de atirar aos arcos mas com... balões!



O Melhor Cenário

Responde ao *smash* para cima da linha e observa o teu opositor a ficar pregado ao chão na repetição.

Sentença

NÍVEL GRÁFICO As personagens quadradas oficiais são têm movimentos de *zombies*.

JOGABILIDADE Limitada e lenta, oferece pouca emoção aos tenistas possuidores de uma Xbox.

TEMPO DE VIDA Tu e os teus amigos irão rir-se bastante dele, depois pedem um reembolso.

Lento e com poucas pistas sobre as verdadeiras regras de ténis, o *Slam Tennis* tenta recriar o *Virtua Tennis* e falha em muito.

Veredicto

51%

FORMATO: PC
PREÇO: 49,99 EUROS
PRODUTORA: ROCKSTAR
EDITORA: TAKE 2
DISTRIBUIÇÃO: INFORJOGOS
EXTRAS: NENHUM
OUTROS FORMATOS: NENHUM
JOGADORES: 1

Eu sou o **Rei do Asfalto** na Liberty City. **Mas no PC, um rei menor. Mas ainda assim Rei!**

GTA 3

Estás a meio de um chá formal, com a tua avó. Estás a comer biscoitos de manteiga. Estás a ter um cuidado extremo para não dizer palavrões, o que é no mínimo stressante. E eis que o *GTA3* entra em acção para te aliviar de toda essa tensão, permitindo-te roubar carros e fazer explodir a cidade.

Dia de Treino!

É muito complicado deslocar-se numa cidade durante a hora de ponta. Em Liberty City as coisas são diferentes: basta roubar um carro...

Os carros desportivos são o meio de transporte de qualquer cavalheiro. Rápidos, velozes e Freudianos.

Salta para um camião e começa o massacre, atravessando um cruzamento na rua High Street.

Se estas opções dão demasiado trabalho, podes sempre considerar o metropolitano para te levar de um lugar para outro.

▲ Utiliza a sirene para o caminho ficar desimpedido quando estiveres a ser perseguido por algum canalha!

GOLPES!

O jogo assolou a PS2 e vendeu-se mais cópias na Europa do que qualquer outra coisa. Além disso, as suas credenciais são do melhor. Demorou oito meses a chegar ao PC e é exactamente igual à versão para PS2, que todos nós veneramos. Ou pelo menos é muito parecida.

Tecnicamente, não é a melhor conversão do mundo, pois algumas máquinas não o correm da melhor forma, por isso, se optares por o comprar, fá-lo numa loja que permita a devolução.

COMO É?

Se as coisas funcionarem, o título saberá a mel. A primeira grande diferença é encontrada no sistema de controlo, que utiliza o rato e o teclado do PC, para o jogador se deslocar na cidade - demonstrando o seu verdadeiro valor em combate. O sistema de "escolha de alvo" foi descartado e substituído por um sistema inteligente estilo FPS. A queima das cidades é ligeiramente diferente, visto o sistema de controlo principal utilizado ser o teclado, mas não é exasperantemente mau. No fundo, no fundo, este é o *GTA 3* que todos amam e que todos detestam.

Historial

No currículo...

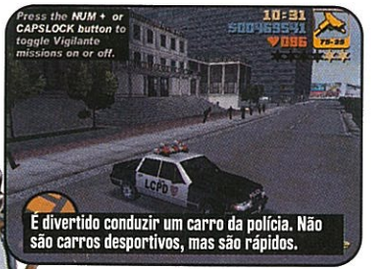
- Grand Theft Auto 2
- Grand Theft Auto
- Wild Metal
- Body Harvest
- Space Station Silicon Valley
- Tanktics

Olho No Céu!

Que se passa? No céu? O problema és tu, seu arroto, que olhas para baixo como se fosses Deus e controlasses o mundo inteiro.

▲ A perspectiva de primeira pessoa, ainda que tradicional, surpreende qualquer pessoa.

▲ Para os mais tradicionalistas, é possível obter uma perspectiva de cima... de baixo é que não dá.



É divertido conduzir um carro da polícia. Não são carros desportivos, mas são rápidos.

O Melhor Cenário

Quando a acção é levada ao rubro, a polícia persegue-te através das ruas da cidade, com helicópteros e tudo.

Sentença

NÍVEL GRÁFICO Uma excelente conversão, mas o funcionamento no PC não é imaculado.

JOGABILIDADE Quando não somos traídos tecnicamente, esta versão é melhor que a de PS2.

TEMPO DE VIDA O jogo é extenso e esconde diversas tarefas que devem ser descobertas.

Funciona e é impossível detectar algum erro. Porque se alguém o conseguir, acabará no dia seguinte num contentor do lixo.

Veredicto

91%

FORMATO: PS2
PREÇO: 66,10 EUROS

PRODUTORA: RAVENSOFT
EDITORA: CODEMASTERS

Os Borg são tão perigosos quanto as suas reproduções do grande ecrã. Estoira-os com o I-Mod ou depara-te com a assimilação.

Star Trek: Voyager Elite Force

Depois de uma hora de jogo **gritaremos:** «Tirem-me daqui!»

Não temos nada contra o Star Trek, mas jogos como este não abonam nada a seu favor. Encurralados na nave espacial Voyager, vestimos a pele de Ensign Munro, o segundo comandante da Força de Elite de segurança, que foi designado para lidar com situações de perigo.

Tendo isso em mente, entramos num *first person shooter* que percorre diversos ambientes, como o Borg Cube, enquanto tentamos solucionar diversos puzzles bem à moda da tradição Trek – é urgente aprender uma língua extra-terrestre, caso pretendamos ter sucesso nas missões.

Mas nem tudo é assim sedutor. A *framerate* é lenta e atrapalha o fluxo da acção. Graficamente, trata-se de uma reprodução medíocre da versão para o PC. Existe algum humor Roddenberry (criador da série televisiva Star Trek), mas o jogo também nos obriga a deambular de um lado para outro sem objectivo aparente.

Para um fã da série, o jogo poderá ser divertido, mas considerando que é um FPS, deve-se dizer que existem no mercado muitos outros títulos do género com uma qualidade superior.

Os níveis requerem a interacção com outras personagens e a manipulação de painéis de controlo.

Sentença

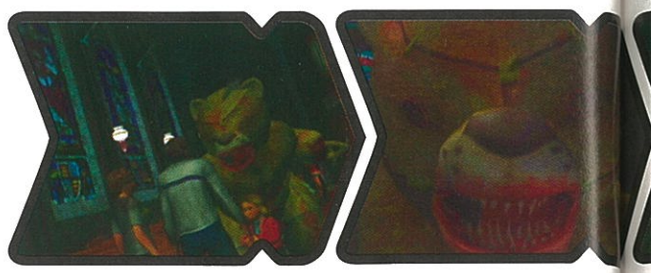
NÍVEL GRÁFICO Pobre, em comparação com a versão para PC. A baixa *framerate* não ajuda.

JOGABILIDADE Muito fiel ao universo Star Trek, mas como FPS é ultrapassado pelo Deus Ex.

TEMPO DE VIDA Tem um elevado número de missões e um razoável modo Arena de dois jogadores.

Aceitável, mas não faz justiça ao original para PC, ou à série televisiva. Por debaixo da sua pele Trek, não passa de um FPS medíocre.

Veredicto 60%



FORMATO: XBOX
PREÇO: 71,19 EUROS

PRODUTORA: HIGH VOLTAGE
EDITORA: INTERPLAY

Uma prova viva de que ainda se fazem jogos como antigamente.

Hunter: The Reckoning

Segundo muitos, a Xbox está na vanguarda dos videojogos. Uma fatia gigante de hardware palpitante, desenhada para levar os videojogos até a um nível superior. Então qual é a última novidade do futuro? É o Gauntlet!

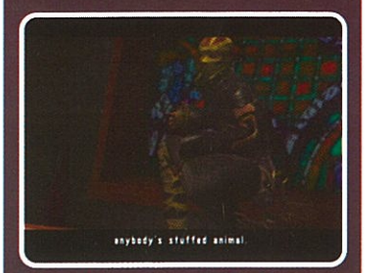
É isso mesmo! Hunter não é mais do que o velho troll com um modo sanguinário de quatro jogadores e com gráficos 3D, que lhe confere o título de Campeão do Mundo na chacina aleatória.

Desempenhamos o papel de um dos quatro caçadores e temos como missão invadir a vila de Ashcroft e matar os diversos demónios que assombram a área. Cada um dos caçadores está equipado com uma espada, extremamente afiada, e uma arma de apoio. Consequentemente, a

Historial
No currículo...
- Disney's Stitch: Experiment 626
- Lego Racers
- NCAA Final Four '97
- Paperboy

Infestação!!

A história de Hunter gira à volta de um pequeno grupo de guerreiros com a capacidade de detectarem demónios, mesmo quando estes assumem a forma humana. Depois matam todos. Estes demónios apoderaram-se da pequena vila de Ashcroft e desde então tudo se transformou em algo tipo Raccoon City. Eles têm que morrer!



O enredo é um pouco confuso. Este fantasma surge ocasionalmente, para dar algum sentido.

Ratos! Então o jogo não tem só zombies abananados. O perigo surge de todos os lados e sob diversas formas.

ANTERIORMENTE NA *PLAYER*

Por acaso perdeste um número da *Player* e estás desejoso por saber as pontuações dos jogos? É aqui que nós agrupamos as pontuações dos últimos números para que possas dar uma vista de olhos! No *bunker* da *Player* passámos os registos a pente fino, procurámos, revistámos, abrimos todas as gavetas e armários, para te proporcionarmos esta lista de pontuações.

ÊXITOS

AQUELES QUE ESTÃO NO TOPO ACIMA DE 90%

COVA

AQUELES QUE DEVEM SER ABATIDOS ABAIXO DE 50%

SPIDER-MAN: THE MOVIE (GBA)	87%
STUNTMAN (PS2)	87%
V-RALLY 3 (GBA)	85%
MOTO GP: URT (XBOX)	83%
SMASH COURT TENNIS (PS2)	83%
BREATH OF FIRE 2 (GBA)	83%
SOLDIER OF FORTUNE 2 (PC)	81%
FIREBLADE (PS2)	76%
V-RALLY 3 (PS2)	75%
SPIDER-MAN: THE MOVIE (GC)	73%
COMMANDOS 2 (PS2)	72%

LILO & STITCH (PSX)	72%
SHEEP (GBA)	71%
THE SCORPION KING (GBA)	67%
PIRATES: LEGEND OF BLACK KAT (XBOX)	61%
RALLY CHAMPIONSHIP (PS2)	60%
CIRCUS MAXIMUS (XBOX)	58%
DAVID BECKHAM SOCCER (XBOX)	54%
DIE HARD: NAKATOMI PLAZA (PC)	49%
DOKAPON MONSTER HUNTER (GBA)	46%
SOLDIER OF FORTUNE: GOLD (PS2)	40%

DISTRIBUIÇÃO: ECOFILMES
EXTRAS: NENHUM
OUTROS FORMATOS: NENHUM
JOGADORES: 1-4

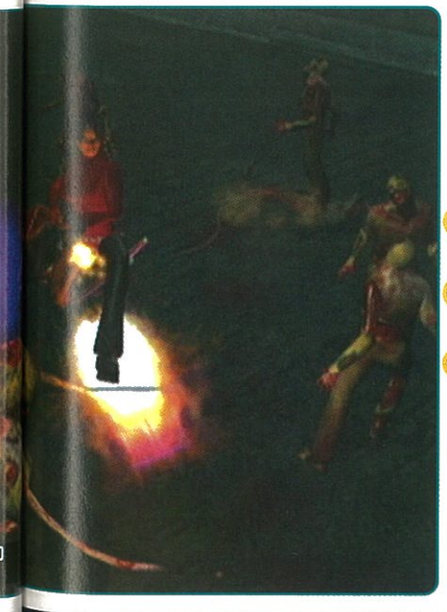
▲ O jogo é dividido em várias missões. Aqui tens que levar esta rapariga a seus pais. Mas, depois, o ursinho de peluche mata o pai dela.

▲ Se pudesses aproximar-te da acção e fazer o título jogável, tudo se tornaria mais intenso. Infelizmente a acção está distante.

nível estratégico, basta decidir eliminar o aglomerado de zombies de perto ou a uma distância segura. Isto pode parecer um pouco entediante, mas isso é porque a jogabilidade está limitada em termos de variedade – mas é divertida.

UNIDADE NÃO-MORTA

Sempre que reduzimos um bando de não-mortos a um monte de pó, surge um sentimento de extrema gratificação, o que facilita o nosso envolvimento na acção, apesar de sentirmos que estamos a perder uma célula cinzenta sempre que carregamos no botão de ataque – imaginem uma pequena figura a lutar contra outras pequenas figuras de uma forma contínua, isto não é propriamente o que esperamos de uma consola capaz de produzir o Halo.



Sentença

NÍVEL GRÁFICO Tão gostoso e apetitoso quanto uma sandes de terra. É muito N64.

JOGABILIDADE Parece-se mais com um teste de resistência ao indicador do que um jogo.

TEMPO DE VIDA Voltamos a repeti-lo muitas vezes se deixarmo-nos seduzir pela jogabilidade.

Aluga o jogo com três amigos e não te arrependerás, pois o Hunter é estúpido o suficiente para te entreter durante algumas horas.

Veredicto

64%

Jogos que possam ter passado despercebidos...

Análises Vários

SESAME STREET SPORTS 34%

O Poupas e o Monstro das Bolachas tentam a sorte em jogos de rua, apostas e boxe sem luvas! Bem... não é verdade. Afinal é um jogo desenhado para ensinar as crianças qual a direita e a esquerda.

FORMATO: PSX DA: UBI SOFT

THE HOOBS 43%

Não se trata de uma nova *boys band*, mas é a versão do Patinho do Channel 4 inglês. O Hoobs tem uma série de mini-jogos, que irão certamente deslumbrar os mais pequenos.

FORMATO: PSX DA: SONY

SIMON THE SORCERER 3D 27%

Uma actualização crua de um jogo de aventura de meados da década de 90. O título ao tentar utilizar humor picante para tapar os buracos da jogabilidade, acaba por ser ofensivo e mal-educado.

FORMATO: PC DA: VIVENDI

TEAM FACTOR 63%

Uma tentativa para criar um FPS realístico, exigente e que rivalizasse com Ghost Recon e Counter Strike. É interessante, mas a qualidade gráfica e o design é demasiado pobre para se equiparar.

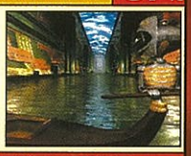
FORMATO: PC DA: SINGULARITY

ARMY MEN : WORLD WAR 15%

Não vale um tostão furado... e ainda assim os tostões já não valem nada. É feio, insípido e muito verde, como muitos outros jogos militares. Merece uma medalha pela sua persistência.

FORMATO: PC DA: SOLID OUT

STARSHIP TITANIC 37%



Uma versão barata e clonada do Myst. A tentativa de apresentar uma resposta para cada tipo de aventureiro é ambiciosa, mas nunca o consegue fazer e em nenhum momento é tão sedutor.

FORMATO: PC DA: VIRTUOSO

THIS IS FOOTBALL 2002 73%

O TIF, na PS, não apresentava problemas na jogabilidade, mas não tinha grande aspecto. Na PS2, porém, está graficamente fantástico, mas a jogabilidade ainda tem muitas arestas para limar.

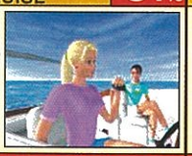
FORMATO: PS2 DA: SONY

SVEN GORAN ERIKSSON'S WORLD CHALLENGE 07%

Mau, mau, mau Sven. Muito mau. É uma versão jogável dos pacotes mais populares de um jogo de gestão e um muito mau e cínico exemplo de se tentar vender uma velharia com um nome famoso.

FORMATO: PC DA: 3DO

DETECTIVE BARBIE : THE MYSTERY CRUISE 51%



Uma mistura entre *Crime, disse ela* e Pinóquio... O que surpreende neste jogo é que faz sentido e é na verdade jogável. Mas trata-se da Barbie, por isso, se alguém te apanhar a jogá-lo...

FORMATO: PSX DA: BARBIE SOFTWARE

HIGH HEAT BASEBALL 2003 74%

Um jogo com um bastão, uma bola e luta. Confuso, mas bastante divertido. A qualidade da jogabilidade e das opções são razoáveis apesar da fraca qualidade da animação e da apresentação.

FORMATO: PS2 DA: 3DO

SKY SPORTS : FOOTBALL QUIZ SEASON 02 65%

Igual ao original, mas com estatísticas e perguntas actualizáveis, e é divertido, especialmente a parte em que temos que criar um All Star XI utilizando o nosso cérebro.

FORMATO: PS2 DA: THQ

THE ITALIAN JOB 56%

Uma conversão do jogo para a PSX, que se sobrepõe a alguns jogos do mesmo género, como Driver. Infelizmente, foi estragado por falhas desastrosas, todas herdadas do original.

FORMATO: PC DA: SCI

SUPER SMASH BROS. MELEE (GC)	94%
FINAL FANTASY X (PS2)	92%
TEKKEN 4 (PS2)	92%
VIRTUA FIGHTER 4 (PS2)	91%
PIKMIN (GC)	90%
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE (PS2)	89%
DUNGEON SIEGE (PC)	87%
KLONOA: EMPIRE OF DREAMS (GBA)	86%
FINAL FANTASY ANTHOLOGY (GBA)	83%
RED CARD (PS2)	81%
GRANDIA 2 (PC)	81%

BLOODY ROAR: PRIMAL FURY (GC)	79%
THE SIMS: ON HOLIDAY (PC)	76%
GUN VALKYRIE (XBOX)	74%
DOWNFORCE (PS2)	72%
MIKE TYSON'S BOXING (PS2)	72%
EXTREME GHOSTBUSTERS (GBA)	71%
WOLFENSTEIN 3D (GBA)	68%
F1 2002 (XBOX)	65%
MANIC MINER (GBA)	65%
GT ADVANCE 2: RALLY RACING (GBA)	64%
KONAMI COLLECTOR'S SERIES (GBA)	54%

TONY HAWK'S PRO SKATER 3	(XBOX) 94%
JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST	(PC) 93%
SSX TRICKY	(XBOX) 93%
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	(GBA) 93%
CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02	(XBOX) 91%
BROKEN SWORD	(GBA) 90%
GENMA ONIMUSHA	(XBOX) 90%
ISS 2	(PS2) 88%
CRASH BANDICOOT X/S	(GBA) 83%
TEKKEN ADVANCE	(GBA) 83%
NHL HITZ 2002	(XBOX) 82%

RALLISPORT CHALLENGE	(XBOX) 82%
VIRTUA TENNIS	(PC) 80%
WRECKLESS	(XBOX) 78%
STATE OF EMERGENCY	(PS2) 75%
HERDY GERDY	(PS2) 73%
STAR WARS: RACER REVENGE	(PS2) 68%
ARCTIC THUNDER	(XBOX) 67%
DYNASTY WARRIORS 3	(PS2) 64%
DARK SUMMIT	(XBOX) 62%
KNOCKOUT KINGS 2002	(PS2) 62%
DRAGON RIDERS	(PC) 40%

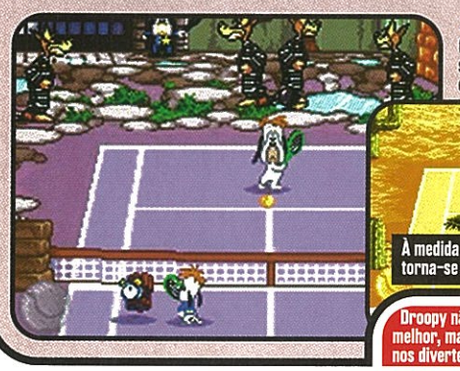
PARAÍSO DE BOLSO

Os mais recentes jogos do Game Boy Color e Advance reunidos numa quente e especializada secção. Só na *Player*!

PRODUTORA: BIT MANAGERS EDITORA: LSP JOGADORES: 1-4

Droopy's Tennis Open

O miserável cão de caça decide jogar, enquanto o canalizador italiano está de férias. Não há melhor ténis no Game Boy do que aquele proporcionado pelo Mario, mas o quase esquecido Droopy – uma personagem de banda desenhada – ainda assim, tenta a sua sorte no GBA. Ainda que seja básico, o jogo é um bom teste para os nossos reflexos e pontaria. Infelizmente, as poucas gargalhadas ouvidas não são assim tão divertidas e não podemos de deixar de clamar pelo Mario. O modo mais divertido é o de treino, pois oferece partidas estranhas, como bater em patos de borracha depois de estarmos fartos de aplicar a técnica Henman.



«Estou realmente feliz!» O cão jamais esboça um sorriso, nem quando está a ganhar.

À medida que progredimos, o jogo torna-se cada vez mais ridículo.

Droopy não é o melhor, mas ainda nos diverte.

72%

PRODUTORA: MIDWAY EDITORA: MIDWAY JOGADORES: 1

Spyhunter

Outro clássico que depois de um "lifting" obteve um visual 3D completamente novo para o GBA. Spyhunter, um dos títulos mais apreciados na década de oitenta no ZX Spectrums, teve grande êxito, porque o carro controlado por nós tinha a capacidade de se transformar num barco, ou avião, de acordo com as nossas necessidades. O jogo parece condenado a novo sucesso, embora não tão grande. As missões (geralmente contra o tempo ou com o objectivo de caçar alguém) são divertidas, ainda que simples, e embora a qualidade gráfica não tire o máximo proveito das capacidades do Game Boy Advance, são um grande avanço, relativamente à do antigo jogo.

É um barco, é um avião, é um... não, é mesmo um barco!

O Spyhunter também incluiu algumas cenas de apresentação.

Antiquado, mas muito mais original que outros jogos.

80%

PRODUTORA: TITUS EDITORA: VIRGIN JOGADORES: 1-4

Downforce

Ainda que Downforce parta do princípio que as corridas de Formula Um oficiais são entediantes, as suas corridas destinam-se a pilotos de F1 que sejam audaciosos e que desejem um pouco mais de liberdade em pista. Os carros aceleram ao longo dos circuitos a velocidades jamais arriscadas em Siverstone e se Pedro Lamy visse as indumentárias dos concorrentes, estamos certos que, ficaria sem palavras. Os gráficos são muito do nosso agrado e comparáveis ao nível do Mario Kart: Super Circuit, mas os controlos são um pouco rígidos e não é tão rápido quanto afirma que é. Ainda assim, como jogo de corridas, manter-te-á contente durante algum tempo.

A última mudança de visual do Schumacher foi extremamente radical...

Pequenos carros, em pequenas pistas e sem um único cogumelo à vista!

Uma corrida simples e honesta, não muito técnica.

79%

PRODUTORA: HELIXE EDITORA: THQ JOGADORES: 1

Scooby Doo: The Movie

Aqueles tipos sinistros de Hollywood, não contentes com o facto de terem roubado a infância do teu pai com aquele filme do Homem-Aranha, agora querem meter as garras no Scooby Doo. Mas, apesar das piadas óbvias que rimam com "u", Doo (o jogo) não é mau de todo. Surpreendeu-nos por ser um jogo de puzzles/aventura e não de plataformas, com um excelente nível gráfico e com algumas lutas muito ao estilo BD. Cada uma das personagens exibe capacidades diferentes (a Velma consegue solucionar puzzles, Scooby consegue ficar embasbacado e aí por adiante), que são utilizadas na investigação de eventos sobrenaturais no Hotel Spooky. É talvez um pouco fácil, mas diferente.

As personagens poligonais podem ser estranhas, mas são uma inovação no GBA.

Há muita coisa para ser explorada e há muita gente com quem falar.

Scooby Doo, algo para "tu"! Somos poetas natos.

76%

ASSINA A PLAYER

TODOS OS MESES UM JOGO COMPLETO

12 Nºs 45€ e poupa 14,88€

24 Nºs 80€ e poupa 39,76€

OS JOGOS
AS ANÁLISES
OS TRUQUES

Recorta o cupão e envia-o dentro de um envelope para: Remessa Livre 42121 1600 Lisboa (não necessita de selo)

☐ *Player* Anual + CD: apenas 45 euros
☐ *Player* 2 Anos + CD: apenas 80 euros

☐ Vou pagar a minha assinatura por transferência bancária. A assinatura que escolhi terá renovação automática até comunicação em contrário, para o que preencho e assino a seguinte **autorização de pagamento**:

Exmos. Senhores,
Por débito da conta-depósito à ordem adiante identificada e de que sou titular, queiram proceder – até instruções em contrário – ao pagamento das quantias devidas por assinatura desta publicação, que vos sejam solicitadas por **BiT – Sociedade Editora, Lda.**

Banco Balcão

NIB

Assinatura

Data

☐ Junto envio cheque emitido à ordem de BiT – Sociedade Editora, Lda.

☐ Queiram debitar no meu Cartão de Crédito (VISA, AMEX, MASTER)

Cartão N.º

Validade ☐☐ / ☐☐

Nome no cartão

Assinatura

Nome

Morada para envio

Cód. Postal ☐☐☐ – ☐☐☐ Fax

N.º Cont. E-mail

BiT – Sociedade Editora, Lda. • Azinhaga da Torre do Fato, 19-B – Escritório 1 • 1600-774 Lisboa – Portugal • Tel.: +351-21-711 26 03 • Fax: +351-21-716 83 08 • E-mail: assinante.player@bit.pt
Contribuinte n.º 502 397 446 • Registada na CRCL n.º 1990. Capital Social: 24.940€ ☐*Não autorizo a eventual cedência dos meus dados pessoais a terceiros* Despesas de envio não incluídas

Assine a BiT e receba um destes

Assine a BiT pelo período de 2 anos e receba esta impressora a cores Lexmark

LEXMARK™ Z23
Color Jetprinter™

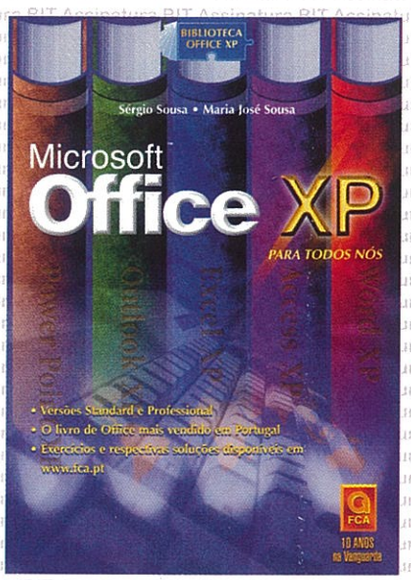
* Campanha limitada ao stock existente

➜ Despesas de envio dos prémios não incluídas

➜ Campanha válida para novas assinaturas e renovações

PRÉMIOS

Assine a BiT por 1 ano e receba este útil livro



Título:
Microsoft Office XP
Para Todos Nós
Autores:
Sérgio Sousa
Maria José Sousa

Recorte o cupão e envie-o dentro de um envelope para: BiT – Remessa livre 42121, 1600-774 Lisboa

☐ Assinatura Anual, por apenas 46,39 euros (9.300$00) ☐ Assinatura Plus (2 anos), por apenas 79,81 euros (16.000$00)

☐ Vou pagar a minha assinatura por transferência bancária. A assinatura que escolhi terá renovação automática até comunicação em contrário, para o que preencho e assino a seguinte **autorização de pagamento:**

Exmos. Senhores,
Por débito da conta-depósito à ordem adiante identificada e de que sou titular, queiram proceder – até instruções em contrário – ao pagamento das quantias devidas por assinatura desta publicação, que vos sejam solicitadas por **BiT – Sociedade Editora, Lda.**

Banco Balcão

NIB

Assinatura

Data

☐ Junto envio cheque emitido à ordem de BiT – Sociedade Editora, Lda.

☐ Queiram debitar no meu cartão de crédito (VISA, AMEX, MASTER)

Cartão N.º

Validade ☐☐ / ☐☐

Nome no cartão

Assinatura

Nome

Morada para envio

Cód. Postal ☐☐☐☐ – ☐☐☐

Fax

Tel. N.º Cont. E-mail

BiT – Sociedade Editora, Lda. • Azinhaga da Torre do Fato, 19-B – Escritório 1 • 1600-774 Lisboa – Portugal • Tel.: (351) 21 711 26 03 • Fax: (351) 21 716 83 08 • E-mail: assinante.bit@bit.pt
Contribuinte n.º 502 397 446 • Registada na CRCL n.º 1990. Capital Social: 24.940€ ☐"Não autorizo a eventual cedência dos meus dados pessoais a terceiros."

ACESSÓRIOS

Preocupados com o teu **bem-estar** e com a tua **sanidade mental,** a **Player** decidiu **testar, só para ti,** as novidades em **acessórios para PC e consolas.**

GAME PAD FOR GAMECUBE

O Game Pad da World-Gate é uma alternativa razoável para a GameCube. Este *pad* tem como ponto forte a ergonomia, e, apesar de ser maior que o comando da Nintendo, adapta-se muito bem à nossa mão. Mas, em relação aos comandos, os botões e os *sticks* são um pouco soltos, o que nos tira a noção de controlo.

DISTRIBUIÇÃO: WORLD-GATE
PREÇO: 29,95 EUROS

72%

ANALOGUE SHOCK2 PAD + DVD REMOTE CONTROLLER 2

Este pacote distribuído pela Inforjogos é uma boa opção, para quem queira, de uma só vez, comprar um telecomando e um bom comando para PS2. O Analogue Shock2 Pad, apesar de ter alguns botões mais soltos, possui dois *sticks* muito maleáveis e um *thumb pad* muito suave, proporcionando uma melhor sensação de controlo. O DVD Remote Controller 2 é fácil de utilizar, mas em alguns casos o sensor de infra-vermelhos demora um pouco a responder.

DISTRIBUIÇÃO: INFORJOGOS
PREÇO: 29,99 EUROS

85%

TOP GUN FOX 2 PRO

O *joystick* da Thrustmaster é uma excelente opção para aqueles que apreciam jogos de simulação de voo. Fácil de manejar, resistente e com quatro configurações predefinidas, este acessório apresenta uma base grande e estável, que permite colocá-la sobre o colo, e uma disposição de botões prática e facilmente adaptável. O único senão deste dispositivo, que faz com que a classificação não seja melhor, é não estar preparado para esquerdinos.

DISTRIBUIÇÃO: INFORJOGOS
PREÇO: 49,99 EUROS

75%

www.gameboyadvance.co.uk

Super Mario World™ - Super Mario Advance 2™ © 1983-2002 NINTENDO. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2002 Nintendo.

BRINQUEDOS

A *Player* declara guerra ao mundo cinzento em que convida-te a **fazer da vida um jogo. Brincar ao faz-arte de aprender** com um sorriso no rosto.

HIT CLIPS

A Hasbro lançou agora uma nova forma de ouvir música: os Hit Clips. Os Micro Hit Clips são pequenos chips electrónicos que tocam versões de 60 segundos de música pop e podem ser ouvidos em pequenos acessórios como o Leitor Micro Player, com um auricular integrado, e o Micro Boom Box, onde poderás colocar o Micro Cartucho de Rádio.

CONTACTO: HASBRO - 21 752 03 80
PREÇO APROXIMADO DO MICRO BOOM BOX: 14€
PREÇO APROXIMADO DO LEITOR MICRO PLAYER: 13,40€
PREÇO APROXIMADO DO MICRO CARTUCHO DE RÁDIO: 13,40€
PREÇO APROXIMADO DO MICRO HIT CLIPS: 6,15€

BETTY SPAGHETTY

A conhecida boneca Betty Spaghetty é um conceito divertido de construção mix & match, que te permite trocar todas as partes do corpo da Betty e os acessórios que a acompanham. Podes criar inúmeras combinações divertidas!

CONTACTO: CONCENTRA - 21 940 58 00
PREÇO APROXIMADO: 31€

MICRO-COMPUTADOR SLIM DESKTOP

As aulas estão de volta e este espectacular Desktop, com 120 actividades educativas e alguns jogos, vai-te ajudar nos trabalhos mais difíceis. Possui um ecrã ultra fino, com apenas 5 cm de espessura, e podes fechá-lo para o levares contigo.

CONTACTO: CONCENTRA - 21 940 58 00
PREÇO APROXIMADO: 100€
PREÇO APROXIMADO: 14,30€

TOMY - MINI MEGASKETCHER

O Mini Megasketcher é um fantástico ecrã em tamanho reduzido para desenhar com uma caneta mágica, com a qual podes rabiscar, desenhar e criar imagens as vezes que quiseres.

CONTACTO: CONCENTRA - 21 940 58 00
PREÇO APROXIMADO: 19€

ESCALADA RADICAL

Para os fãs dos desportos radicais chegou o fantástico Escalada Radical. Este emocionante jogo vai pôr à prova a tua perícia. Tens de levar até ao topo da montanha o teu alpinista, com a ajuda de ímanes, no mínimo tempo possível.

CONTACTO: CONCENTRA - 21 940 58 00
PREÇO APROXIMADO: 19€

PC MAIS
Nº 4 4,50
Aprenda a dominar dezenas de aplicações:
• SuperFassst! 98 1.07
• Smartcleaner v3.3
• Image Wolf 1.04
• Diji Album Editor
• Paint Shop Pro 7
• EyeBrowse 2.41
• ZoneAlarm 3.0
• Cyber Patrol
• Clean Sapace
• Panda Antivirus
• FreeRAM XP Lite
• WinAmp 2.78
• Bearshare
• Wave Corrector
• Castle of Doom
• The Matrix Game
• Boulder Panic
• Gonzo Heads
TRATE E ORGANIZE AS SUAS IMAGENS
CRIE E EDITE MÚSICA NO SEU PC!
PROTEJA O PC DE TODOS OS ATAQUES
FUNDAMENTAL
INSTALE JÁ ESTE SOFTWARE
FABULOSA COLECÇÃO DE SOFTWARE
Os mais úteis programas reunidos num só CD e detalhadamente explicados!
Faber Toys 2.3
Eficaz software de protecção do Windows
WINDOWS XP
Fantásticas ferramentas para o XP
WinRescue
Salve o seu sistema
FOTOGRAFIA DIGITAL
Domine as suas fotografias
Truques e dicas para trabalhar com o Paint Shop Pro
SEGURANÇA
Proteja o seu PC de ataques!
Cyber Patrol
Bloqueie o acesso a sites indesejáveis
Icy Towers
Loucos saltos
MP3
Estore as colunas do seu PC!
Winamp 2.78
Oiça os seus temas preferidos em MP3
FOTOGRAFIA DIGITAL
Dicas para Paint Shop Pro 7
Crie álbums de imagens
SEGURANÇA
Proteja o PC dos hackers
Bloqueie o acesso a sites
MÚSICA
Edite ficheiros de áudio
Partilhe músicas on-line
JOGOS
Tente o desafio do Matrix
50 jogos no CD da PC Mais
PC Mais
Já nas bancas

EDITORA: PORTO EDITORA
PREÇO: 49,99 EUROS
DISTRIBUIÇÃO: PORTO EDITORA
CONTACTO: 22 608 83 00 - WWW.66.COM

Podes traçar um percurso pela Europa...

... ou pela Península Ibérica...

... ou até mesmo por uma cidade.

Route 66 2003

Dois produtos para programar viagens através da Península Ibérica e da Europa.

O *Route 66 2003* é comercializado em três versões: *Portugal* (ou, mais precisamente, *Route Espanha* e *Portugal 2003*), *Europa* e *Europa Professional*. Neste artigo analisamos apenas as duas primeiras, que têm uma interface similar e o mesmo preço, apenas variando o conteúdo disponibilizado (por exemplo, a versão *Europa* tem menos informação de pormenor sobre Portugal).

VAMOS VIAJAR

O ecrã principal é constituído por uma área de pesquisa e definição de itinerário, por um mapa ampliável e por uma área de texto com as indicações do itinerário definido. Na opção Planear Itinerário, acessível na barra de ferramentas colocada no topo do ecrã, podemos pesquisar os pontos pretendidos, consultar a sua localização no mapa e adicioná-los ao roteiro. Em qualquer momento, podemos definir vários parâmetros que influenciam o resultado apresentado (tipo de itinerário, tipo de veículo, velocidade, custo do combustível). Uma vez estabelecidos todos os pontos do itinerário, basta clicar em Calcular. O itinerário "final" pode ser impresso (num de cinco formatos), guardado ou alterado.

Estes dois títulos têm uma interface simples e intuitiva, com a vantagem de estar em português. Utilizando a ferramenta Adicionar Pino, podemos colmatar parte das falhas do *Route 66*, acrescentando informação diversa, acessível através da pesquisa. Outras componentes a destacar são a possibilidade de ligação a um sistema GPS (não incluído), para localização em tempo real, e de inserir bloqueios de estradas. Mas só quem leve o *Route 66* de viagem instalado num portátil pode tirar o máximo partido destas funcionalidades.

PERCALÇOS

No entanto, existem alguns problemas. A informação disponível tem pouco pormenor (faltam localidades como Odeceixe, Zambujeira do Mar e Pomarão e várias estradas/ruas não são indicadas) e precisão (a configuração e localização de algumas estradas/ruas estão erradas). O motor de busca revela pouca versatilidade: embora permita encontrar locais apenas por abreviaturas (por exemplo, ao escrever só Terras acedemos a Terras de Bouro), não reconhece nomes em que apenas uma letra está errada (Terras *do* Bouro em vez de Terras de Bouro; Azinhaga da *Tore* do Fato em vez de Azinhaga da Torre do Fato) e, por vezes, é complicado descobrir locais de outros países (só com o nome original). A área para definição de parâmetros da viagem podia ser mais visível (é necessário clicar na seta ao lado da frase «Itinerário desde-via-até») e mais funcional. Existe também alguns problemas linguísticos (má tradução de alguns elementos – a Ajuda está em francês) e a informação sobre as cidades/locais podia ser aprofundada (os pontos de interesse podiam ser em maior número, mais variados e ter mais dados). Por fim, surgiram erros na impressão (já está disponível *on-line* um *patch* para este problema).

Sentença

INTERFACE Produto com interface intuitiva e diversas funcionalidades.

CONTEÚDO Informação com pouco pormenor. Esperava-se mais, tendo em conta as funções.

PREÇO Acessível, mas se tivermos em conta o conteúdo...

A edição *Europa* é melhor que a *Portugal*, porque é mais fácil programar uma viagem para o estrangeiro do que dentro de Portugal.

Veredicto 67%

EDITORA: TEXTO EDITORA
PREÇO: 39,99 EUROS
DISTRIBUIÇÃO: TEXTO EDITORA
CONTACTO: 21 427 22 00 - WWW.TEXTOEDITORA.PT

História Universal de Portugal 2.0

Com a aproximação do regresso às aulas, *História Universal de Portugal* pode constituir um bom auxiliar.

A *História Universal* de Portugal relata os factos sociais, políticos, económicos e militares que ditaram a evolução do nosso país ao longo dos tempos, desde as origens da nação (Reconquista Cristã) à instauração da democracia (até 2001, inclusive). O CD-ROM inclui 1706 artigos, enriquecidos com diversos elementos multimédia (755 imagens, 49 vídeos...). Possui também galeria de personalidades (943 individualidades), a árvore genealógica da monarquia portuguesa, uma barra cronológica ilustrada, um glossário, uma cronologia e um jogo para avaliação de conhecimentos. Nota positiva para o esforço de organização dos conteúdos, o que agiliza a consulta. Assim, o núcleo do CD-ROM (a História) e a cronologia estão organizados por épocas: clicando no período pretendido, são imediatamente listados apenas os artigos que dizem respeito ao período escolhido. De igual modo, a árvore genealógica está organizada por dinastias.

INTERFACE

História Universal de Portugal inclui *links* para o *site* da Texto Editora, para o *site* da Enciclopédia Universal e para o registo *on-line*. No ecrã de abertura do produto, a barra de navegação, a preto, aparece no topo (Opções, Internet, Histórico e Ajuda) e os botões de acesso às várias secções (História, Personalidades, Cronologia, Glossário...) alinham-se à direita. A interface de exploração do produto é regular: a consulta é intuitiva q.b. e o som e a imagem são de boa qualidade.

FRACA PESQUISA

Impõem-se, no entanto, alguns reparos. Ao nível da pesquisa, existem problemas de integração. Passamos a explicar: quando efectuamos determinada pesquisa (usando a ferramenta de busca, a "lupa"), apenas podemos consultar um dos vários resultados devolvidos, pois, ao voltar atrás (botão "recuar"), o programa não retorna à lista de resultados, mas antes ao artigo que antecede aquele que acabámos de consultar. Se quisermos consultar outro dos artigos alistados, teremos de repetir o processo de pesquisa. Ainda no campo da pesquisa de conteúdos, seria útil a possibilidade de aplicar filtros (exemplo: efectuar pesquisas por tipo de recurso multimédia). Seria igualmente útil que, junto à lista de artigos, houvesse um qualquer ícone a indicar o tipo de elemento associado (foto, vídeo...).

Sentença

INTERFACE Regular. A consulta é intuitiva q.b. e o som e a imagem são de boa qualidade.

CONTEÚDO Normal. Não tem nada diferente dos outros produtos com a mesma temática.

PREÇO Razoável. Está ao mesmo nível dos produtos concorrentes.

Um produto multimédia que pode servir como complemento aos tradicionais manuais em papel.

Veredicto 75%

PLAYER DICAS

>> DICAS PARA ESTE MES...

MEDAL OF HONOUR: FRONTLINE (PS2) ... 78
SOLDIER OF FORTUNE 2 (PC) ... 78
VIRTUA STRIKER 2002 (GC) ... 78
HUNTER: THE RECKONING (XBOX) ... 78
STAR WARS: JEDI STARFIGHTER (XBOX) ... 78
STAR WARS:ROGUE LEADER (GC) ... 79
SPIDER-MAN THE MOVIE (GBA) ... 79
AGGRESSIVE INLINE (PS2) ... 79
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING (PS2) 79
LUIGI'S MANSION (GC) ... 80
SONIC ADVENTURE 2 BATTLE (GC) ... 80
POKEMON SILVER (GBC) ... 80
GRAND THEFT AUTO 3 (PS2) ... 80
SUPER SMASH BROS MELEE (GC) ... 80
BRIAN LARA CRICKET (PSX) ... 80
JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST (PC) ... 81
MUNCH'S ODDYSEE (XBOX) ... 81
FINAL FANTASY 10 (PS2) ... 81
HEADHUNTER (DC) ... 81

O PS2 p.74

O GUIA GT CONCEPT

TOKYO-GENEVA

DESCOBRE OS 95 CARROS, DÁ 100% EM CADA PISTA E TRANSFORMA-TE NO GRANDE MESTRE DO *GT*!

TRUQUES E DICAS
AS ÚLTIMAS DICAS

p78

AULA DE CÁBULAS
COMO CONSULTÁ-LAS

p80

O Guia

Este é O Guia que te levará a rasgar os caminhos e arrasar as pistas do *GT Concept*. Pára um instante e acompanha-nos nesta viagem que antes de terminar te levará ao auge das sensações das grandes rotações...

GRAN TURISMO CONCEPT 2002 TOKYO-GENEVA

Os Concept Cars

Talvez nem sequer sairão do pátio de entrada, talvez nem sequer reflectirão as árvores nos retrovisores, talvez jamais teremos oportunidade de entrar num mini-táxi da MM, mas é possível conduzir os modelos mais requintados de Detroit, Tóquio e Birmingham, que aqui classificamos como os mais conceituados.

Cien
A aceleração foi combinada com um sistema de travagem pobre e um mau manuseamento. Adequado para os brutos.
Como o ganhar? Chegar ao Bronze no teste de licença Autumn Ring.
Melhor pista: Tóquio R246

GT40 Concept
É o carro ideal para qualquer pista, pois apresenta um manuseamento neutro e uma velocidade excelente. Vigoroso, sólido e pouco volátil.
Como o ganhar? Obter Ouro no teste de licença Autumn Ring II.
Melhor pista: Midfield Raceway

Volkswagen W12
É um dos mais rápidos e, considerando o tamanho, o seu manuseamento é simples. Nos circuitos mais longos é a perfeição de uma máquina de corridas.
Como o ganhar? Ganhar uma corrida na Autumn Ring II Pro.
Melhor pista: Tóquio

Pagini Zonda Z3
O aspecto esconde um motor de corrida de fraca prestação. É rápido nas curvas e a fazer mudanças, mas tem a tendência de guinar e derrapar.
Como o ganhar? Vencer uma corrida na Autumn Ring II Pro.
Melhor pista: Midfield Raceway

C8 Laviolette Syphon
Parece o futuro dos descapotáveis, mas esconde uma velocidade deficiente e um manuseamento desleixado.
Como o ganhar? Ganhar uma corrida na Midfield Raceway Pro.
Melhor pista: Midfield Raceway

Dodge Viper GTS Concept
É o carro indicado para os pilotos mais experientes. É muito rápido nas rectas, mas pode perder muita velocidade nas curvas mais apertadas.
Como o ganhar? Depois de 50% de desbloqueios.
Melhor pista: Tóquio

Nissan Skyline GT-R V-spec
A escolha mais previsível. Apesar de não ser o mais rápido é certamente o mais estável. O bom manuseamento deve-se à tracção 4x4.
Como o ganhar? Depois de 50% de desbloqueios.
Melhor pista: Qualquer uma.

O Prémio Monetário

Quem quer ser milionário? Tu?! Depois de obteres uma prestação perfeita, coleccionando ouro em cada uma das licenças e nas corridas dos dois primeiros níveis de dificuldade, aparecerá no ecrã Game Status o prémio ganho. Posteriormente, basta apenas introduzir o cartão de memória *GT3 A-Spec* na PS2 e transferir todos os teus milhões para este jogo e para ir depois às compras! Os dez milhões de créditos da tua conta permitir-te-ão comprar qualquer carro. O problema é que, como todos sabem, o dinheiro não compra felicidade, nem licenças de corridas, ou carros de F1.

O Que Comprar...

Número 4

Gillet Vertigo Race Car
1 200 000 Créditos
É um carro destinado aos jogadores mais experientes, pois, ainda que não seja o carro mais veloz do mundo, deverá ser o mais leve.

Número 3

Dodge Viper GTS R Team Oreca
1 000 000 Créditos
Uma excelente máquina de corridas. O motor V10 tem uma potência estrondosa, mesmo que o manuseamento do motor dianteiro das rodas traseiras não seja muito fácil.

Número 2

Honda Castrol Mugen NSX
1 250 000 Créditos
O manuseamento é preciso, o que significa que podemos puxar por ele nas curvas e utilizar em pleno o seu motor de 473 cavalos para avançar na classificação.

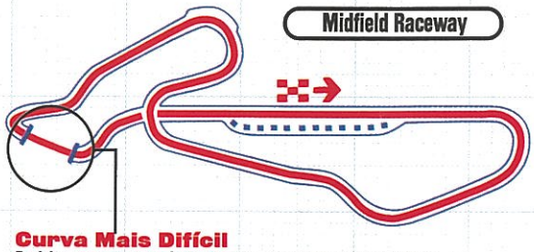
Número 1 Pikes Peak Version

Suzuki Escudo Pikes Peak Edition
1 000 000 Créditos
Este foguetão é uma obra-prima. Com as devidas afinações, o carro consegue atingir os 500 km/h na pista de testes.

Pistas

Desvendamos-te aqui todos os segredos dos circuitos e revelamos quais as curvas mais apertadas, duras e enganadoras, e como obter o melhor tempo possível em cada uma destas dez pistas.

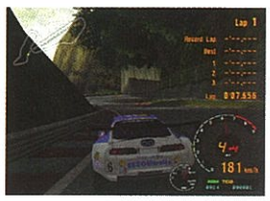
Midfield Raceway



Curva Mais Difícil
Posiciona o carro no meio da estrada e faz pontaria para bater no bordo interno esquerdo do percurso com o pneu esquerdo. Faz novamente pontaria, mas para o bordo direito, levantando o pé do acelerador, para que saias da curva do lado esquerdo da pista e pronto para travar ao fundo para efectuar a curva apertada.

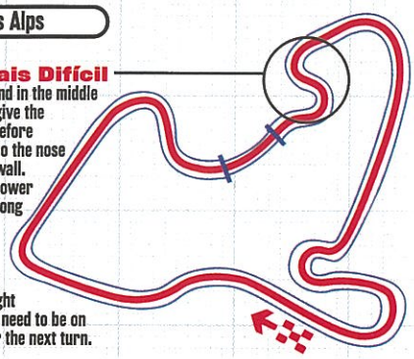
O Nosso Tempo do Desafio:	1.15.708 num GT40 C
O Nosso Tempo de Licença:	1.30.739
Tempo Ouro:	1.43.000
Tempo Prata:	1.48.000
Tempo Bronze:	2.00.000

▲ Imagina uma diagonal, através da chicana, para cortar o caminho.



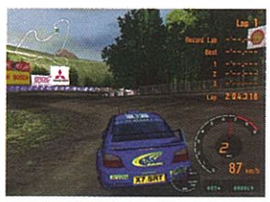
▲ Curva a fundo junto à esquerda e a tua saída será mais rápida.

Swiss Alps

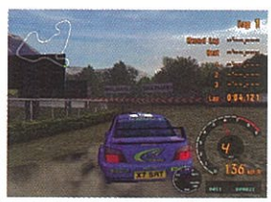


Curva Mais Difícil
Approach the bend in the middle of the road and give the brakes a touch before turning in hard so the nose faces the inside wall. Now give it full power and steer the wrong way (counter-steering) so the car pulls back onto the straight but not too straight because you will need to be on the right to enter the next turn.

O Nosso Tempo do Desafio:	1.23.1330 num Subaru Impreza
O Nosso Tempo de Licença:	1.26.851
Tempo Ouro:	1.36.000
Tempo Prata:	1.40.000
Tempo Bronze:	1.55.000

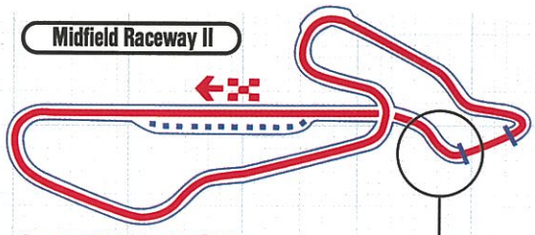


▲ Atenção com esta curva, tem cuidado com a tua traseira para não derrapar.



▲ Se libertares um pouco as teclas podes deslizar pela curva.

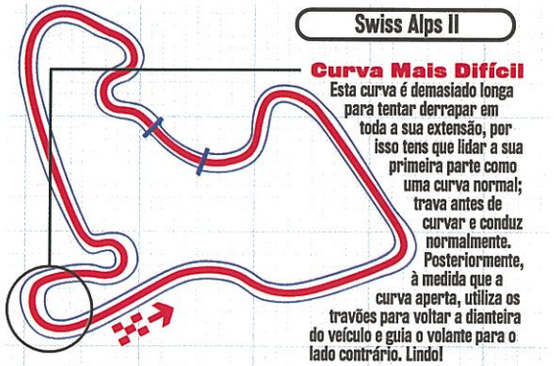
Midfield Raceway II



Curva Mais Digícil
No outro sentido é muito fácil, mas neste, as coisas são um pouco mais complicadas e é preciso prestar uma atenção redobrada à curva em S e travar quando a inclinação diminui. Posiciona-te do lado esquerdo da pista, para que quando aceleres novamente, possas cortar a berma do lado direito ou até possas escapar-te através da relva.

O Nosso Tempo do Desafio:	1.15.108 num Mugen NSX
O Nosso Tempo de Licença:	1.27.989
Tempo Ouro:	1.34.000
Tempo Prata:	1.37.000
Tempo Bronze:	1.50.000

Swiss Alps II



Curva Mais Difícil
Esta curva é demasiado longa para tentar derrapar em toda a sua extensão, por isso tens que lidar a sua primeira parte como uma curva normal; trava antes de curvar e conduz normalmente. Posteriormente, à medida que a curva aperta, utiliza os travões para voltar a dianteira do veículo e guia o volante para o lado contrário. Lindo!

O Nosso Tempo do Desafio:	1.26.531 num Integra Type R LM
O Nosso Tempo de Licença:	1.28.724
Tempo Ouro:	1.38.000
Tempo Prata:	1.43.000
Tempo Bronze:	1.55.000

Nissan GT R Concept
Um automóvel que oferece uma velocidade acima da média. O turbocompressor permite ao GT R atingir grandes velocidades nas rectas, mas os travões não se comportam muito bem.
Como o ganhar? Ganhar uma corrida na Midfield Raceway II Pro.
Melhor pista: Autumn Ring

Suzuki GSX-R/4
Nem tentes fazer frente às outras máquinas quando estiveres a conduzir esta lata, pois tem praticamente a mesma potência que um Micra. O seu pequeno motor permite-lhe ter um corpo leve.
Como o ganhar? Ganhar uma corrida na Swiss Alps II Pro.
Melhor pista: Qualquer uma.

Nissan 150 Z
Gran Turismo Aero
Um carro espampanante que faz frente a quase todos os outros. O seu fraco poder de aceleração é mascarado pela excelente performance nas rectas.
Como o ganhar? Ganhar uma corrida na Swiss Alps II Novice.
Melhor pista: Autumn Ring

Mazda RX-8
Não acelera o ritmo cardíaco, pois apresenta uma performance semelhante aos pequenos automóveis familiares. O seu motor e rodas dianteiras não são propriamente os ideais para um carro de corridas.
Como o ganhar? Depois de 50% de desbloqueios.
Melhor pista: Autumn Ring

Hyundai Clix
Esta "besta" apresenta um sistema de tracção 4x4, que o estabiliza e lhe dá mais potência, mas a sua robustez torna-o um pouco vulnerável nas curvas.
Como o ganhar? Ganhar uma corrida na Autumn Ring II Novice.
Melhor pista: Midfield Raceway

FX 45 Infiniti
Este automóvel, ideal para ir levar os filhos à escola, é enfadonho, lento, desleixado e tem uma grande tendência para capotar. Não é uma máquina de todo adequada para corridas, quanto mais para ralis.
Como o ganhar? Depois de 5% de desbloqueios.
Melhor pista: Swiss Alps

NSX R Prototype
O NSX parece um carro de baixo nível, mas atinge velocidades razoáveis nas rectas e apresenta um manuseamento superior à média. Comporta-se bem contra os Skylines e os Imprezas.
Como o ganhar? Ganhar uma corrida na Tokyo Novice.
Melhor pista: Midfield Raceway

A Lista de Compras do *GT3*

Suspensão Inteiramente Adaptável
Preço Médio: 17 000 Créditos

Travões Desportivos
Preço Médio: 4 800 Créditos

Controlador da Oscilação dos Travões
Preço Médio: 11 000 Créditos

Cano de Escape e Filtro de Ar de Corridas
Preço Médio: 5 000 Créditos

Afinação NA Etapa 3
Preço Médio: 80 000 Créditos

Ou

Turbo Kit Etapa 4
Preço Médio: 85 000 Créditos

Intercooler de Corridas
Preço Médio: 3 000 Créditos

Cera de Superfície
Preço Médio: 5 500 Créditos

Afinação Integral do Motor
Preço Médio: 12 000 Créditos

Transporte
Preço Médio: 1 500 Créditos

Chip de Corrida
Preço Médio: 1 500 Créditos

Embraiagem Com Disco Triplo
Preço Médio: 4 900 Créditos

Volante de Competição
Preço Médio: 1 200 Créditos

Eixo de Direcção em Carbono
Preço Médio: 3 000 Créditos

Transmissão Integral de Corridas
Preço Médio: 11 000 Créditos

Serviço Integral Adaptável de Derrapagem Limitada
Preço Médio: 6 600 Créditos

Peso Leve Etapa 3
Preço Médio: 22 500 Créditos

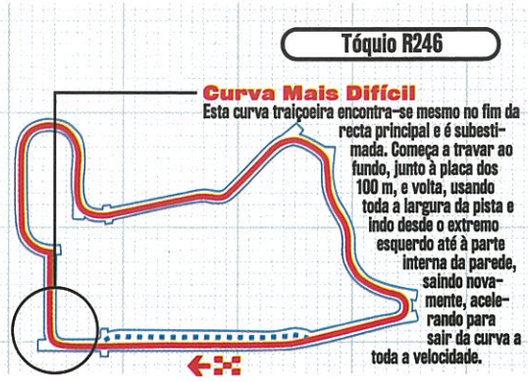
Controlador AYC
Preço Médio: 10 000 Créditos
(apenas nos Mitsubishis)

Diferencial Variável Central
Preço Médio: 10 000 Créditos

Pneus de Deslizamento Médio
Preço Médio: 16 500 Créditos

Pistas... cont

Tóquio R246



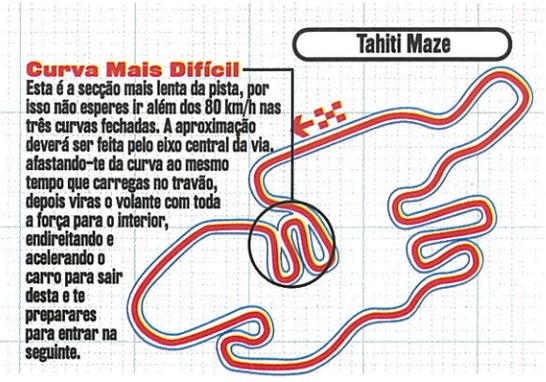
Curva Mais Difícil
Esta curva traiçoeira encontra-se mesmo no fim da recta principal e é subestimada. Começa a travar ao fundo, junto à placa dos 100 m, e volta, usando toda a largura da pista e indo desde o extremo esquerdo até à parte interna da parede, saindo novamente, acelerando para sair da curva a toda a velocidade.

O Nosso Tempo de Desafio:	1,26.531 num Mazda RX-8
O Nosso Tempo de Licença:	1,28.724
Tempo Ouro:	1,38.000
Tempo Prata:	1,43.000
Tempo Bronze:	1,55.000

▲ Não te aproximes muito cedo da esquerda, podes ter uma surpresa.

▲ O sinal com um pneu azul é uma boa referência para começar a travar.

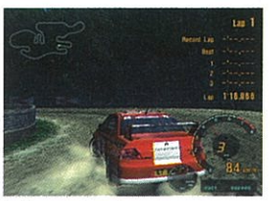
Tahiti Maze



Curva Mais Difícil
Esta é a secção mais lenta da pista, por isso não esperes ir além dos 80 km/h nas três curvas fechadas. A aproximação deverá ser feita pelo eixo central da via, afastando-te da curva ao mesmo tempo que carregas no travão, depois viras o volante com toda a força para o interior, endireitando e acelerando o carro para sair desta e te preparares para entrar na seguinte.

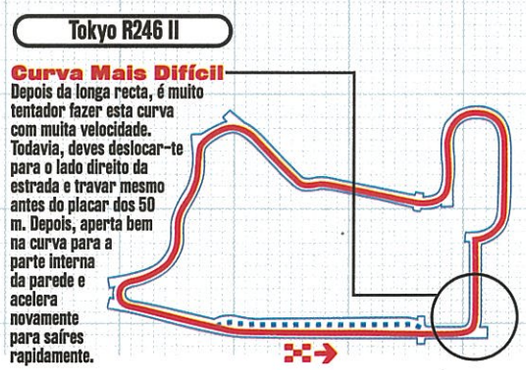
O Nosso Tempo de Desafio:	2,06.218 num Peugeot 206
O Nosso Tempo de Licença:	2,07.913
Tempo Ouro:	2,11.000
Tempo Prata:	2,16.000
Tempo Bronze:	2,40.000

▲ Enquanto o carro sai da curva, começa a curvá-lo para o endireitar.



▲ O momento certo para começar a deslizar é quando a curva aperta.

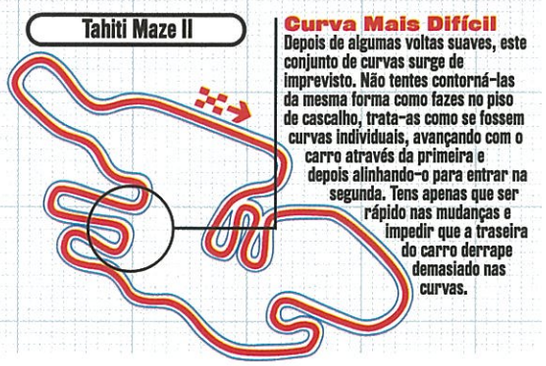
Tokyo R246 II



Curva Mais Difícil
Depois da longa recta, é muito tentador fazer esta curva com muita velocidade. Todavia, deves deslocar-te para o lado direito da estrada e travar mesmo antes do placar dos 50 m. Depois, aperta bem na curva para a parte interna da parede e acelera novamente para saíres rapidamente.

O Nosso Tempo de Desafio:	1,26.531
O Nosso Tempo de Licença:	1,28.724
Tempo Ouro:	1,38.000
Tempo Prata:	1,43.000
Tempo Bronze:	1,55.000

Tahiti Maze II



Curva Mais Difícil
Depois de algumas voltas suaves, este conjunto de curvas surge de imprevisto. Não tentes contorná-las da mesma forma como fazes no piso de cascalho, trata-as como se fossem curvas individuais, avançando com o carro através da primeira e depois alinhando-o para entrar na segunda. Tens apenas que ser rápido nas mudanças e impedir que a traseira do carro derrape demasiado nas curvas.

O Nosso Tempo de Desafio:	2,03.834 num Subaru Impreza
O Nosso Tempo de Licença:	2,05.070
Tempo Ouro:	2,13.000
Tempo Prata:	2,18.000
Tempo Bronze:	2,40.000

Os Concept Cars... cont

Garalya
Tal como o Elise, o carro tem bom aspecto, mas não possui qualquer poder de competição. Jamais se equiparará aos topos de gama.
Como o ganhar? Obter 5% dos desbloqueios.
Melhor pista: Autumn Ring

Honda Dual Note
Uma potente combinação de força de tracção eléctrica e a combustível, que confere ao Dual Note uma velocidade enorme.
Como o ganhar? Ganhar uma corrida na Autumn Ring Novice.
Melhor pista: Midfield Raceway

Nissan 350Z
É um veículo de corrida mediano, com um bom manuseamento. Embora não atinja grandes velocidades, apresenta uma boa performance.
Como o ganhar? Obter 5% dos desbloqueios.
Melhor pista: Midfield Raceway

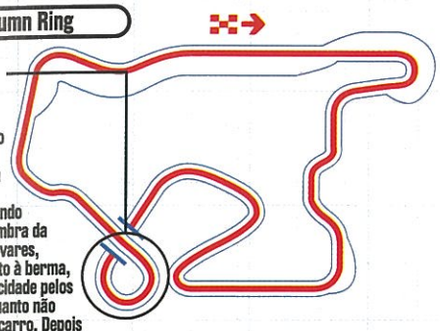
RSC
Uma "besta" com um aspecto estranho e boas prestações, capaz de arrasar qualquer Subaru normal. Inigualável nas corridas reais e um pouco lento na estrada. Considerando o seu tamanho, é bastante ligeiro.
Como o ganhar? Ganhar Ouro nos testes da Midfield Raceway.
Melhor pista: Swiss Alps

Mitsubishi CZ-3 Tarmac
É rápido para o seu tamanho, mas a sua robustez dificulta o contorno das curvas. A dianteira inclina-se também demasiado, quando é feita uma travagem a fundo, o que torna o carro ligeiramente instável.
Como o ganhar? Obter 5% dos desbloqueios.
Melhor pista: Autumn Ring

Hyundai HCD6
Nem é bonito, nem proporciona uma condução agradável. Além de ser um pouco preguiçoso na velocidade, o seu corpo, por oscilar demasiado, quase que provoca vómitos.
Como o ganhar? Ganhar Bronze numa licença de teste em Tóquio.
Melhor pista: Autumn Ring

Solstice
Não é rápido, é um pouco traiçoeiro nas curvas e, ainda que seja rápido, tem a tendência para escorregar. Existem muitos outros carros conceituados piores de conduzir que este.
Como o ganhar? Ganhar uma corrida na Swiss Alps Pro.
Melhor pista: Autumn Ring

Autumn Ring



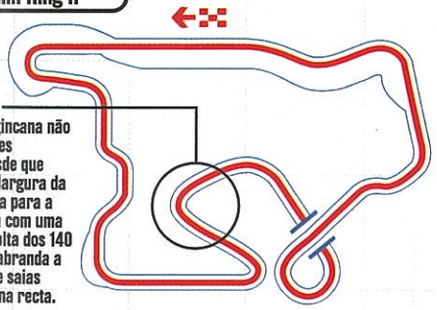
Curva Mais Difícil
Começa do lado direito da estrada e volta o mais tarde possível, travando somente na sombra da árvore. Ao curvares, mantém-te junto à berma, mantém a velocidade pelos 100 km/h, enquanto não endireitares o carro. Depois acelera o máximo que puderes.

O Nosso Tempo de Desafio:	1,20.574 num Audi TT
O Nosso Tempo de Licença:	1,36.809
Tempo Ouro:	1,40.000
Tempo Prata:	1,44.000
Tempo Bronze:	1,58.000

▲ Clip this kerb on entry and use the full width of the road to get through.

▼ Don't try and push the throttle in the spiral or you will run out of road.

Autumn Ring II



Curva Mais Difícil
Esta pequena gincana não causará grandes problemas, desde que utilizes toda a largura da estrada. Avança para a primeira curva com uma velocidade à volta dos 140 km/h e depois abranda a marcha até que saias desta e entres na recta.

O Nosso Tempo de Desafio:	1,23.339 num Mugen NSX LM
O Nosso Tempo de Licença:	1,29.336
Tempo Ouro:	1,38.000
Tempo Prata:	1,43.000
Tempo Bronze:	1,44.000

Os Segredos

Já descobriste, portanto, como obter outros carros e desbloquear outras pistas. O que provavelmente não sabes é que o *Concept* incorpora dois modos extra para a tua diversão automobilística pessoal.

A Corrida Pod

Efectua todos os testes de licença com uma classificação de 50% para desbloqueares este pequeno "aspirador". Na grelha de partida só encontramos Pods e a pista é oval com uma rampa no meio. Tens três voltas para tomar a dianteira, mais outros cinco carros Pods idênticos que te revelam como e quando obter vantagem.

1. O Pod pode não ficar muito feliz, mas se bateres num rival quando ele estiver a fazer a curva, conseguirás tirá-lo do teu caminho e ficar à sua frente.
2. O veículo que estiver em primeiro lugar, habitualmente, efectua as curvas bem encostado à berma, o que facilita a ultrapassagem.
3. Quando chegares à zona de travagem, antes da rampa, certifica-te que te deslocas até à parte dianteira da área de paragem. Assim, conseguirás reter todo o mundo atrás de ti.

O Modo Ace

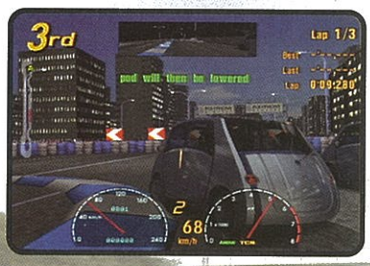
É possível revelar o modo Ace através de duas formas. Uma passa por completar o jogo e ganhar todas as corridas em cada um dos níveis; a outra, é carregando em L1 e R1 no painel de dificuldade. Seja qual for a forma de escolha, a liga Ace surgirá com as outras classes e será então possível correres segundo padrões elevados. O triste de tudo é que, ainda que consigamos completar cada uma das corridas ganhando medalhas de Ouro, não existirá nenhum outro extra para desbloquear.

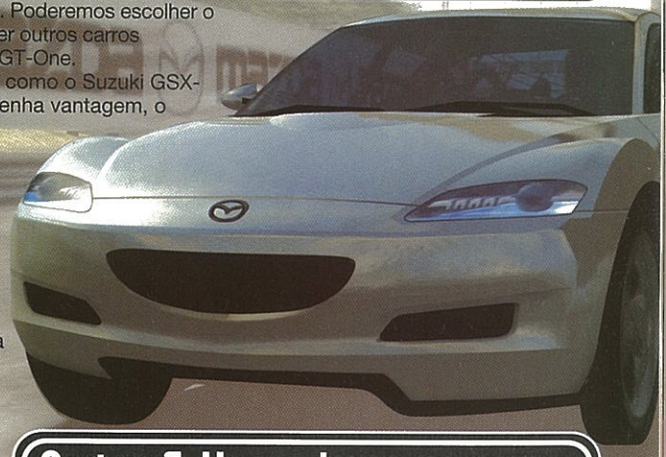
1. O facto de escolhermos um carro veloz não implica que as coisas se tornem mais fáceis. Poderemos escolher o W12, mas a PS2 poderá escolher outros carros indisponíveis para nós, como o GT-One.
2. Máquinas de corrida idênticas, como o Suzuki GSX-R/4, asseguram que ninguém tenha vantagem, o que facilita a nossa vitória.
3. Utiliza o modo Free para te familiarizares com cada pista, pois o nível dos pilotos adversários está muito acima daquilo que estás habituado a ver.
4. Neste nível, os pilotos efectuam muito menos erros, por isso está atento e aproveita as oportunidades quando elas surgem.

As 12 Máquinas Mais Caras

Custam uma pipa de massa, são mais rápidos que um raio e são os carros mais caros no *GT3*. E podem também ser teus, caso ganhes muitos prémios no *Concept*. Compramos aquilo que pagamos – os carros estão já modificados, com um motor turbo e prontos para correr.

1. Shelby 1967 Cobra – 500 000 Créditos
2. Jaguar XJ220 Road Car – 780 000 Créditos
3. Nissan Pennzoil Nismo GT-R – 785 000 Créditos
4. Chevrolet Corvette C5R – 1 000 000 Créditos
5. Dodge Viper GTS R Team Edition – 1 000 000 Créditos
6. Suzuki Escudo Pikes Peak Edition – 1 000 000 Créditos
7. Lister Storm V12 Race Car – 1 198 000 Créditos
8. Gillet Vertigo Race Car – 1 200 000 Créditos
9. Honda Castrol Mugen NSX – 1 250 000 Créditos
10. Toyota Castrol Tom's Supra – 1 250 000 Créditos
11. Tickford Falcon XRS Race Car – 1 500 000 Créditos
12. Penoz Esperante GTR-1 – 2 000 000 Créditos





Chrysler Crossfire
Sempre que vimos este carro numa corrida ele acabou em último lugar. O Crossfire simplesmente não tem qualquer potência ou genica. A sua velocidade máxima está limitada aos 175 km/h.
Como o ganhar? Ganhar uma corrida na Tokyo II Pro.
Melhor pista: Autumn Ring

Nissan MM
O conceito por detrás deste modelo é o de transformar um carro pequeno num ainda mais pequeno. O veículo, porém, quando corre contra os da sua classe, apresenta uma boa prestação.
Como o ganhar? Ganhar 5% dos desbloqueios.
Melhor pista: Autumn Ring

Pod
Ainda bem que não existe nada igual ao Pod. É lento, estúpido e só tem como rivais os outros Pods, pois a grelha de partida estará repleto de modelos idênticos.
Como o ganhar? Ganhar uma corrida na Tahiti Maze II Novice.
Melhor pista: Autumn Ring

Daihatsu Copen
Este, por ser demasiado pequeno e fraco, só defronta veículos iguais. Por isso, se algum amigo teu te desafiar, certifica-te que ambos escolhem o mesmo carro.
Como o ganhar? Ganhar Bronze num teste de licença na Tahiti Maze II.
Melhor pista: Autumn Ring

Partes & Upgrades

Quando há dinheiro, não há problemas, pois podemos dar-nos ao luxo de actualizar as nossas máquinas. Independentemente do carro que tivermos, a primeira coisa a fazer é comprar uns travões desportivos, um controlador de oscilação dos travões, reduzir o peso e adaptar por completo a suspensão. Todos valem imediatamente o dinheiro gasto e todos melhorarão dramaticamente o manuseamento do carro. Para aumentar a sua potência, podemos ainda adquirir um Turbo ou uma afinação NA, dependendo da máquina em causa. Poderemos ainda melhorar a transmissão, incluindo o cano de escape. Os melhoramentos a nível do número de cavalos poderão parecer pequenos, mas servirão para equilibrar os efeitos secundários do Turbo ou da afinação NA. Por fim, gastemos algum dinheiro também nos pneus, não esquecendo da velha máxima de que quanto mais suave é o material maior a aderência e mais rapidamente se gastam. Só deverão ser escolhidos pneus macios quando as corridas forem curtas.

Truques e dicas

Ganha a guerra no *MOH: Frontline*, evita chatices no **Aggressive Inline**, esmaga monstros no *Hunter*: The Reckoning, ou limpa tudo no *GTA3!*

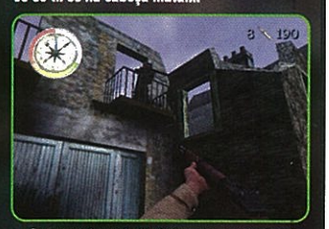
PS2

BATOTAS VINDAS DO QG!

SÊ UM HERÓI!

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

▲ Experimenta o modo Perfectionist em que só os tiros na cabeça matam.



▲ O que seria mais fácil do que matar, depois de usar a batota para inimigos invisíveis?

▲ Estás farto de morrer? Tenta a batota de saltar um nível.

Vence a guerra sozinho, com os seguintes códigos de arrasar Hunos. Escreve-os na máquina Enigma para os activares. Acendem-se luzes verdes quando lhes deres a entrada correcta e depois podes utilizar o modo de bónus para encontrares a tua batota...

Extras -
DAWOIKS
Mohton torpedoes -
TPDOMOHTON
Munições infinitas - pausa o jogo e depois carrega em ○, L2, □, L1, SELECT, R2, △, SELECT.
Modo de escudo anti-balas -
BULLETZAP
Homens com chapéus -
HABRDASHR
Making of Storm in the Port (sequência animada) -
BACKSTAGET
Making of Rolling Thunder (sequência animada) -
BACKSTAGEI
Making of do D-Day (sequência animada) -
BACKSTAGEO
Making of Needle in a Haystack (sequência animada) -
BACKSTAGER
Making Of Several Bridges Too Far (sequência animada)
BACKSTAGEF
Making Of Several Bridges Too Far (sequência animada) -
BACKSTAGES
Completar missão actual com Gold Star -
MONKEY
Completar missão anterior com Gold Star -
TIMEWARP
Modo Perfectionist -
URTHEMAN
Modo cabeça de Achilles -
GLASSJAW
Inimigos invisíveis -
WHERERU
Granadas de borracha -
BOING
Tiro de precisão com qualquer arma -
LONGSHOT
Saltar missão -
MONKEY
Modo bala de prata -
WHATYOUGET

PC

BOLINHOS DA SORTE!

CÓDIGOS QUE SALVAM!

SOLDIER OF FORTUNE 2

Para entrar no modo de batota carrega primeiro em "~" para mostrar a janela da consola e depois digita "setrandom sv_cheats 1" e carrega em Enter para activar. Inicia um jogo, faz aparecer a janela da consola e introduz um dos códigos:

Efeito	Código
Activa modo God	God
Activa modo sem clipping	noclip
Todas as armas e munições	give all
Aumenta o artigo indicado	give <Item name>
Blindagem	give armor
Munições totais para armas correntes	give ammo
Saúde	give health
Resistência	give stamina
Poder ilimitado	pinkspider
Desactivar IA do inimigo	notarget
Nunca te cansas	nofatigue
Avança para o mapa indicado	map, spdevmap ou devmap <nome do nível>
Ícone de selecção de nível no menu principal	raven 1
Altera a gravidade	(800 é o valor predefinido, define como 0 para voares) g_gravity <0-800>
Muda rácio de movimento	(320 é o valor predefinido, mais baixo é mais lento) g_speed <number>
Suicídio	kill

GAMECUBE

ÉS CAPAZ DE VENCER OS MELHORES?

SEGREDOS TESOURA

VIRTUA STRIKER 2002

Se conseguires obter uma boa classificação para a tua equipa, novos desafios aparecerão sob a forma de duas equipas escondidas. Só quando as venceres as poderás desbloquear - enrola as mangas e vai-te a elas!

FC Sonic team
Obtém 20 pontos de classificação para jogar contra o FC Sonic e depois derrota-os para tornar a equipa seleccionável.

Yukichan United team
Obtém 20 pontos de classificação para jogar contra o Yukichan United Team e depois derrota-os para tornar a equipa seleccionável.

XBOX

COMPLETAR O JOGO É UM PESADELO...

HUNTER: THE RECKONING

Há novos modos escondidos que só os jogadores mais hábeis serão capazes de desbloquear. Estás à altura deste desafio?

Modo Nightmare
Completa o jogo com êxito para desbloqueares a opção Modo Nightmare.

Modo Alternate Hunter
Completa o jogo com êxito no Modo Nightmare para desbloqueares a opção Modo Alternate Hunter.

Fim Alternativo
Salva pelo menos 50 pessoas inocentes antes de voltares para o comboio.
Isto desbloqueia o "final feliz".

SEGREDOS MONSTRUOSOS

XBOX

FAZ BATOTA... OU, AO MENOS, TENTA!

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

As astronaves em que voas no Jedi Starfighter não vão propriamente entusiasmar a Princesa Amidala, portanto, vê lá se ganhas todas as medalhas de ouro e se desbloqueias um esquadrão de naves mais sexy...

Código Principal
Digita LONGO como palavra-passe.

Prémios para as missões:
Ganha uma medalha de ouro nas seguintes missões e um cosmodromo recheado de naves espaciais aguarda as tuas aptidões como piloto.

Ganha uma medalha de ouro em Act 3: Mission 1 para desbloqueares a nave Advanced Freefall.

Ganha uma medalha de ouro em Act 3: Mission 3 para desbloqueares a nave Advanced Havoc.

Ganha uma medalha de ouro em Act 2: Mission 4 para desbloqueares a nave Advanced Jedi Starfighter.

Ganha uma medalha de ouro em Act 2: Mission 3 para desbloqueares a nave Advanced Zoomer.

Ganha uma medalha de ouro em Act 2: Mission 5 para desbloqueares a nave Republic Gunship.

Ganha uma medalha de ouro em Act 2: Mission 5 para desbloqueares a nave Sabaoth Fighter

Ganha uma medalha de ouro em Act 2: Mission 4 para desbloqueares a nave TIE Fighter

Ganha uma medalha de ouro em Act 2: Mission 3 para desbloqueares a nave X-Wing.

MORRE, ESCÓRIA IMPERIAL!

STAR WARS: ROGUE LEADER

USA A FORÇA

Já tens montes de dicas para o Star Wars, mas [illegible] mos mais duas batotas brilhantes. Estes códigos devem ser inscritos como se fossem palavras-passe. Quando inscreveres o primeiro código o R2D2 não emite qualquer som. Volta ao ecrã Password, inscreve o segundo código, e desta vez o R2D2 emite um bip para confirmar que a batota está a funcionar. Alguns dos artigos desbloqueados aparecem no menu Special Features.

Carro !ZUVIEL! !BENZIN!
Modo Ace U!?!VWZC GIVEITUP

Confias em ti para enfrentar o Death Star no Modo Ace, jovem Jedi?

SÊ O PADRINHO DE LIBERTY CITY!

GRAND THEFT AUTO 3

DESTRÓI TUDO

Não achas odioso ter de lamber as botas e fazer recados aos manda-chuvas só para subir mais um degrau na carreira do crime? Então, o melhor é ires direito ao assunto e transformares-te num "Don" com estes códigos espectaculares:

Batota	Código
Todas as armas	guns
Dinheiro extra	ifiwerearichman
Saúde total	gesundheit
"Procurado" mais elevado	morepoliceplease
"Procurado" mais baixo	nopoliceplease
Tanque (Rhino)	giveusatank
Destruir todos os carros	bangbangbang
Mudar de traje	ilikedressingup
Peões loucos	itsallgoingmaaad
Quando os peões atacam	nobodylikesme
Os peões lutam entre si	weaponsforall
O tempo acelera	timeflieswhenyou
Blindagem 100%	turtoise
Carros invisíveis	anicesetofwheels
Carro voador	chittychittybb
Carro afinado	cornerslikemad
Modo sangrento	nastylimbscheat

A polícia nunca mais te incomodará se tiveres níveis de "Procurado" mais baixos.

Enche as tuas mãos de sangue com o modo sangrento.

OS SENTIDOS ARANHA VIBRAM!

SPIDER-MAN THE MOVIE

TEIAS DE SEGREDOS

Derrotar o Green Goblin é uma grande tarefa - mas vale a pena insistir para desbloquear os seguintes presentes saborosos:

Modo de batota
Completa o jogo, recolhe todas as aranhas vermelhas e tira fotos de cada estágio para desbloqueares todas as batotas no menu Secrets.

Bónus de finalização
Completa o jogo uma vez para desbloqueares a opção Level Select no menu principal.

Para desbloqueares o modo de batota terás de completar primeiro o jogo. Azar.

EXAMINA ESTAS BATOTAS PARA SKATES!

AGGRESSIVE INLINE

TUDO NA PERFEIÇÃO

Descobre o ecrã de batotas no menu Options e depois inscreve uma das seguintes palavras-passe, de acordo com o objectivo que pretenderes:

Modo de Batota
P, L, Z, D, O, M, E

Bar de Sumos integral
B, A, K, A, B, A, K, A

Manuais perfeitos
Q, U, E, Z, D, O, N, T, S, L, E, E, P

Handplants Perfeitos
J, U, S, T, I, N, B, A, I, L, E, Y

Grinds perfeitos
B, I, G, U, P, Y, A, S, E, L, F

Todas as chaves
S, K, E, L, E, T, O, N

Nunca morres
K, H, U, F, U
...E agora o que podes desbloquear se fores um herói e completares estes desafios sem fazeres batota.

Sequências animadas
Completa com sucesso os desafios normais de um nível para desbloqueares as sequências animadas desse nível.

Códigos de batota
Recolhe com sucesso todas as caixas de sumo no interior de um nível para revelares um código de batota.

Power Skates
Completa com sucesso todos os desafios (Normal e Escondidos) em cada nível para desbloqueares os Power Skates. Estes dão-te um ponto azul para cada atributo.

Ultra Skates
Completa com sucesso todos os níveis com 100% para desbloqueares os Ultra Skates. Estes dão-te o outro ponto azul para cada atributo.

Personagens de bónus
Completa com sucesso todos os desafios (Normal e Escondidos) de cada nível para desbloqueares uma personagem-bónus. Os skaters ocultos são...

Nível	Personagem
Movie Lot	The Bride
Civic Center	Goddess
Industrial	Junkie
Boardwalk	Captain
Cannery	Diver
Airfield	Bombshell
Museum	Mummy

Ri-te do perigo com a nossa batota "Nunca Morres".

Consegue sempre grinds perfeitos escrevendo BIGUPYASELF no ecrã das batotas.

PARAÍSO DAS DICAS

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

O Iron Mike pode ser agora tão credível nos circuitos como um canguru boxeur, mas o seu videojogo ainda é muito forte. Domestica a fera com estes códigos fixes. Mas ficas já avisado: estes códigos só funcionam com um cartucho Action Replay.

Código Mestre (tem de estar activada)
0E3C7DF2
1853E59E
EE8A3B56
BCA99C80

Sem protecções de cabeça, sem luvas
CE939F9E
BCA99B84

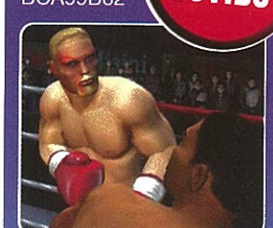
Modo Boxeur 2D (usa apenas um)
CE939F9A
BCA99B84

Modo Boxeur Mutante (usa apenas um)
CE939FA2
BCA99B84

CE9BFF42
BCA9F0D8
0EAB2438
BCA98B81
FE9BFF4C
BCA99B88

Desbloqueia todos os níveis (tens de seleccionar a próxima missão)
CE9BFF52
BCA99A82
FE9BFF5C
BCA99B82

DICAS DE OUVIDO



AULA DE CÁBULAS

Sejam bem-vindos ao **templo das melhores dicas** do momento! A **Miss Batota** selecciona as melhores e **dá-vos uma ajudinha...**

DICA DO MÊS
Luigi's Mansion

Chave no Tapete Rolante – Não será o jogo mais difícil com que te entretiveste alguma vez, mas há um atalho brilhante que te poupará muitas voltas desnecessárias dentro da mansão. A chave está na sala do tapete rolante e de todo o equipamento de halterofilismo - irás lembrar-te, porque era aquele em que tinhas de socar o saco continuamente para derrotar o fantasma.
Volta à sala e aproxima-te do tapete rolante situado à esquerda. Caminha na direcção da parede para pores o tapete a rolar e, após alguns minutos de funcionamento, receberás uma chave para a única porta trancada no átrio do piso térreo.
Isto é óptimo, porque quando morres, ou reinicias o jogo, podes passar através da porta, sais da sala dos aparelhos de ginástica e entras na área 3. Assim, escusas de atravessar o cemitério todo para lá chegar. Excelente para quem estiver com dificuldades em vencer o papão que está em cima do telhado...

▲ O professor vai dar-te bons conselhos, mas não te falará na chave escondida.

▲ Aspira os fantasmas e remove todos os móveis para encontrares dinheiro.

▲ Vence a batalha e depois segue a dica do Pokémon, para o Krokodilis ter um gémeo. Vai ao quarto dos bebés do Pokémon, mas não danifiques o ficheiro onde guardas os jogos.

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE (GC)

Desbloqueia a Green Hill Zone – Para jogares uma terceira versão em 3D da Green Hill Zone, que aparece originalmente no *Sonic the Hedgehog*, da Megadrive, obtém todos os 180 emblemas e então a versão aparece no ecrã do mapa do mundo.

Desbloqueia o Modo de Ataque de *Bosses* – Completa os níveis Hero, ou Dark, e o Modo de Ataque de Bosses ficará desbloqueado na secção dos mini-jogos, permitindo que lutes com cada boss que já derrotaste.

Desbloqueia Novas Personagens em Multi-jogador – Completa os níveis Hero, ou Dark, vai ao menu principal e selecciona o modo História. Escolhe "Last Stage" e completa o nível para desbloqueares o Super Sonic e o Hyper Shadow no modo multi-jogador.

Desbloqueia os Jardins Hero ou Dark Chao – cria um Hero ou um Dark Chao (isto decide qual o tipo de jardim que queres). Quando se desenvolver volta ao átrio principal e encontrarás um conjunto de escadas que conduzem ao jardim. Desce para chegares ao jardim Dark, ou sobe para ires para o jardim Hero.

Vidas Ilimitadas – escolhe um nível já completado a partir do modo História, em Stage Select. Recolhe o máximo de anéis que puderes – o nível Tail's Route 101 está cheio deles – para ganhares vidas adicionais. Estas vidas são então guardadas e podem ser usadas no jogo principal. Podes fazer o mesmo para ganhares montes de moedas para o Chão, ou para usar na secção Kart.

▲ Estás a ver aqueles anéis no canto superior esquerdo? Se não consegues dar cabo de um *boss*, regressa a um nível já completado e recolhe vários anéis para ganhar algumas vidas.

POKEMON SILVER (GBC)

Duplica o teu Pokémon - deposita o Pokémon que escolheste na caixa da tua preferência e depois muda a caixa. Quando leres "SAVING – DON'T TURN OFF" faz precisamente o contrário e desliga o teu Game Boy. Volta a ligá-lo e o teu amiguinho deve ter um gémeo.

GRAND THEFT AUTO 3 (PS2)

"*You Weren't Supposed To Be Able To Get Here*" – os programadores deixaram um sinal numa área a que não devias ter acesso. Para a ver vai ao parque automóvel vedado no Love Media Building (onde tem lugar a missão *Kingdom Come*). Deve haver vários edifícios para Sul com muitas saídas de emergência. Precisarás de saltar esta parede, por isso arranja um veículo grande (como um Yankee ou Mule), estaciona em frente dos depósitos e usa o Karuma para saltares do topo do camião. Agora salta por cima da parede e deverás encontrar o letreiro. Se quiseres regressar tens uma rampa que permite voltar para trás por cima da parede, quando tiveres acabado.

▲ Deve haver mais segredos no *GTA3* do que noutros jogos para PS2.

▲ Arranja jogos guardados de outros títulos da Nintendo e desbloqueia novos troféus.

SUPER SMASH BROS. MELEE (GC)

Novos Troféus – insere um cartão de memória com um jogo Luigi's Mansion guardado, para ganhares um troféu do Luigi com um aspirador. Insere um cartão de memória com um jogo do Pikmin, para ganhares um troféu do Pikmin.

BRIAN LARD' CRICKET (PS)

Grandes Lançamentos – se estiveres a lançar a bola posiciona o teu alvo, mas não o selecciones, para já. Carrega em ■ e vai ao boletim meteorológico.

▲ Fazer o lançamento com o batedor não preparado? Não é muito leal, pois não?

Carrega em ⊗, para finalizar, e depois atira rapidamente a bola. Se funcionou, o batedor ainda não deve estar preparado, por isso falhará a bola e sairá de jogo, ou estará em posição ilegal.

JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST (PC)

Posições Escondidas de Luta – para desbloqueares duas posições escondidas de luta, utilizadas por alguns dos Jedi, tens de aplicar primeiro algumas batotas. Abre o menu das batotas carregando nas teclas SHIFT e "~" e depois tecla "setforceall 10". Ficarás com cinco posições em vez de três – uma posição extra vermelha e uma outra azul. A posição vermelha é uma combinação de golpes fortes para uma só mão (das posições vermelha e amarela), enquanto que a nova posição azul é ligeiramente mais rápida e tem uma capacidade de vénia e corte.

Irritar Inimigos – Para os irritares abre o menu das batotas e tecla "bind X". Agora basta carregar em X para os chateares. Se quiseres, por exemplo, que Q seja a tua tecla de gozo, escreve "bind Q".

Correr Paredes Acima – Corre para uma parede e prime *jump*, exactamente quando tocares na parede. Poderás então correr pela parede acima e saltares com um *backflip* para te ajudar a fintar os teus inimigos. Podes controlar este movimento mantendo o comando para trás ou para frente. Podes mesmo usar o sabre de luz durante o *backflip* para os cortares em bocadinhos.

Para te Levantares Rapidamente – carrega em *jump* tão rapidamente quanto possível para te pores em pé muito depressa. Se tiveres Força suficiente, poderás fazer uma pirueta muito fixe quando te levantares.

▶ Recolhe muito *sprooce* verde e podes transformar os *mudokon* num exército de soldados cambaleantes.

▲ Às vezes matar o Abe é um bom plano. Depois ressuscita-o num lugar propício.

▲ Irritar os inimigos pode ser engraçado, mas às vezes é necessário usar o sabre.

MUNCH'S ODDYSEE (XBOX)

Aumento de Saúde sem Vendos – Se estiveres próximo de um SOBE, ou de um Health Up, mas o teu parceiro precisar da saúde, bebe o *vendos* e troca de parceiro exactamente ao mesmo tempo. Se o fizeres correctamente verás aves a voar à volta da cabeça do teu parceiro.

Lethal Electric Abe – joga como Munch e vai a uma vendo Zap quando Abe estiver junto dele. Deixa o Abe carregar o Munch com *fuzzles* a segui-lo e, à medida que passares pelos inimigos, Munch será letal, tornando o Abe quase invencível. Terás de fazer isto em menos de 5 segundos para que o Munch dispare automaticamente, o que pode ser difícil. Além disso se o Munch for ferido enquanto está a ser carregado, os *fuzzles* atacarão automaticamente.

Levar Abe através de Mudokon Pen – usando o Munch atravessa a água e vai para o passadiço metálico. Muda para Abe, salta para um depósito de água e afoga-te. Jogando novamente como Munch, aparecerá um ovo. Choca-o e Abe ressuscitará – do outro lado da água...

FINAL FANTASY 10 (PS2)

Overdrive Total Fácil – durante uma batalha abre a consola do tutorial e selecciona Fiend Info. Enquanto a batalha continua invoca um Aeon e, quando a Overdrive estiver preenchida, usa um ataque que não seja por Overdrive. Quando a batalha terminar o medidor de Overdrive estará cheio.

Curas Fáceis de Aeons – não te incomodes a ensinar feitiços de cura aos teus Aeons. Para os Aeons elementais (Ifrit, Shiva, Ixion, etc.) experimenta um feitiço que condiga com o seu elemento - por exemplo, usa fogo para o Ifrit e nevoeiro para Shiva. Isto irá curá-los muito melhor do que se usares um feitiço qualquer de cura. Tenta também utilizar feitiços avançados (como Fira e Bizarra).

Feitiços de baixo MP – equipa os artigos com as capacidades One MP e Magic Booster. Isto fará com que cada feitiço custe apenas um MP, enquanto o Booster causa estragos 1,5 vezes maiores, pelo dobro do MP. Agora podes lançar feitiços duplos apenas por 4 MPs.

▲ Tem cuidado com o devorador de *Chocobos*. Usa Darkness e atinge-o com ataques físicos.

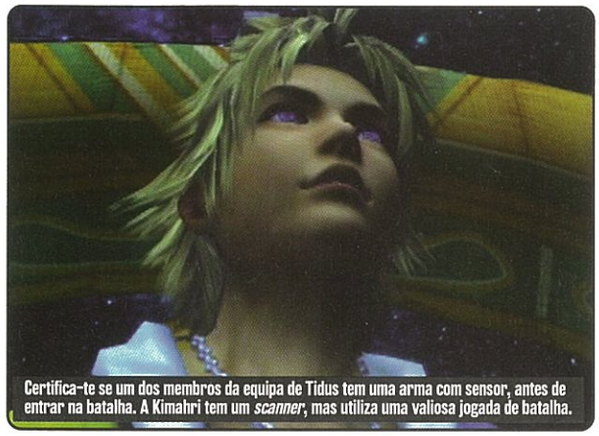
▲ Mata um inimigo antes de atacar outro.

Curas rápidas – agora, quando gravas o jogo numa localização de gravação, os membros do teu grupo e o teu MP ficam curados e as invocações são renovadas. Quando os teus níveis estiverem baixos, grava o jogo.

HEADHUNTER (DC)

Munições infinitas – o Star Locker contém todas as armas com munições infinitas. Para abri-lo parte os discos de Hank Redwwod, no modo Leila, e depois completa o jogo. Nota: Podes não conseguir completar o jogo normalmente se usares o Star Locker.

Atravessa as paredes – Encontra um edifício com um elevador parecido a um portão. Mantém o botão L pressionado para te agachares e depois pressiona A para abrir a porta do elevador. Agora já podes atravessar qualquer parede no nível actual.



Certifica-te se um dos membros da equipa de Tidus tem uma arma com sensor, antes de entrar na batalha. A Kimahri tem um *scanner*, mas utiliza uma valiosa jogada de batalha.

CORREIO

Passámos horas e horas a **ler as tuas cartas**. A tentar perceber as **tuas dúvidas**, a chorar com os **teus dilemas**, a ajudar-te a **superar os níveis**... enfim, a fazer tudo aquilo que uma boa revista deve fazer, quando tem **um leitor tão dedicado como tu**. Se quiseres **participar** nesta **fantástica** coluna, entupir os postos de correio e o nosso servidor de *e-mails*, escreve para: **Azinhaga da Torre do Fato, 19-B, Escritório 1, 1600-774 Lisboa ou correio.player@bit.pt**.

PSONE

Olá! É a primeira vez que escrevo para a melhor revista do país!
1 - Gostava de saber se o jogo Spider-Man: The Movie também sai para a PSOne.
2 - O jogo The Mission ainda se encontra à venda?
3 - Devo comprar o jogo Lilo & Stitch: Problemas no Paraíso, para a minha irmã de 8 anos?
4 - Queria saber se existem truques para o jogo California Water Sports? Quais?
Obrigado pela ajuda e continuem com o excelente trabalho.
Nelson Ferreira, via e-mail

Olá Nelson e obrigado pelo elogio! É bom saber que há pessoas que apreciam o nosso trabalho.
1 - Não, infelizmente esta consola não foi contemplada pela Activision.
2 - Para qualquer dúvida em relação a jogos, ou hardware, relativos à PSOne podes contactar o distribuidor oficial, a Lusomundo, através do telefone 21 318 73 00.
3 - Aconselho-te a ler bem a análise, a pensar se a tua irmã gostará do jogo e a pesar bem os prós e os contras.
4 - Devem existir. Tenta procurá-los nos seguintes sites:
www.cheatindex.com
www.cheatmasters.com
www.gamewinners.com
www.activegamer.com
www.alps2.net
Vamos fazer por isso...

MAIS SITES

Olá Player! Sou eu, o "Berna"!
Será que poderiam indicar alguns sites com "cheats" e guias de jogos, além do www.gamefaqs.com?
Continuem com o óptimo trabalho, porque são a revista mais popular da minha turma!
Hasta la vista!
Bernardo Xavier, via e-mail

Olá Berna!
Queria agradecer-te as dicas. Só não as publicámos, porque já o tínhamos feito... Em relação aos sites, tenta os que indicámos na resposta ao Nélson.
Vamos tentar! Tantos fãs...
Hasta!

MULTI-TEMAS

Olá pessoal da Player! Chamo-me João Castro e adoro a vossa revista.
Continuem assim que vão optimamente.
Aí vão três perguntinhas que gostaria que me respondessem:
1 - Estive atento à pergunta do Renato Rebelo, na Player nº33, e gostaria que me dissessem onde poderia encontrar um emulador da PS2.
2 - Gostaria de saber se está previsto outra versão de Jet Set Radio para a Dreamcast.
3 - E por último, queria saber qual é o melhor acesso à Internet: o ADSL ou cabo?
A vossa revista é a melhor.
João Castro, via e-mail

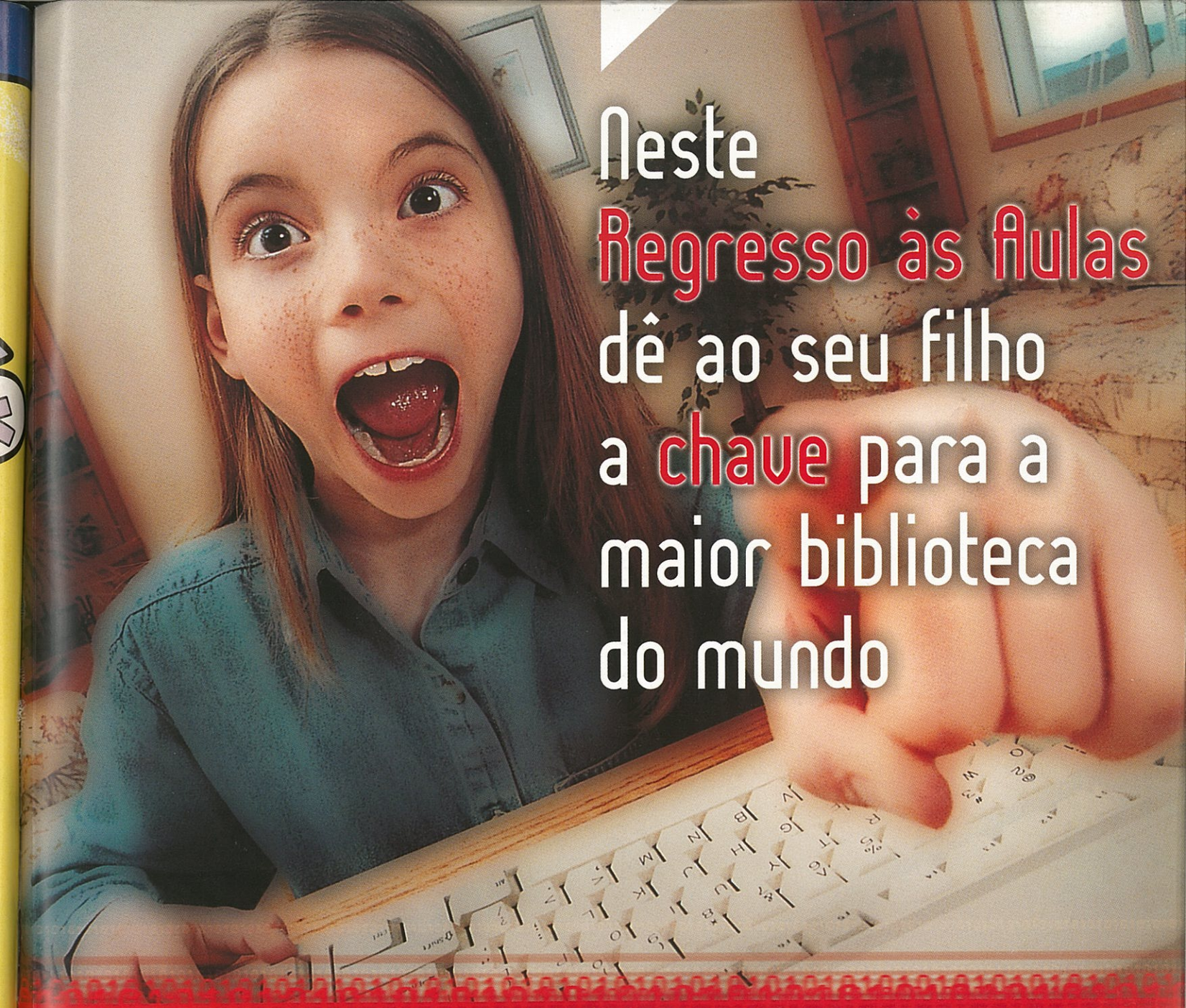
Olá João! Obrigado pela preferência e pelo teu, sempre bem recebido, incentivo.
1 - Não te podemos indicar nenhum, mas sempre podes procurar na Net, através dos conhecidos motores de busca:
www.google.com
www.teoma.org
2 - Não. A única nova versão que saiu do Jet Set Rádio foi para Xbox e é exclusiva desta plataforma.
3 - A escolha do melhor serviço depende de vários factores. Em primeiro lugar tens de saber se a tua área tem cobertura para estes serviços (cabo com bidireccionalidade ou ADSL). Depois, caso vivas numa área muito habitada, provavelmente terás melhores resultados com uma ligação ADSL, enquanto que uma ligação cabo pode ficar mais barata, dado que actualmente o equipamento custa apenas 170 euros.
Obrigado.

RESIDENT EVIL

Em primeiro lugar: Parabéns pela vossa revista.
Em segundo o meu pedido: Será que me podiam dar uma lista com todos os jogos da saga Resident Evil e indicar para que plataformas (consolas e PC)? Se possível, desde o número 1 até ao último, ou mesmo os que vão ser lançados.
Agradecia a vossa atenção.
Obrigado.
Pontinhas, via e-mail

Olá Pontinhas!
Primeiro: Obrigado.
Segundo, aqui vai a lista:
Dreamcast
Resident Evil 2
Resident Evil 3: Nemesis
Resident Evil Code: Veronica
GC
Resident Evil 0 (vai sair na Primavera em 2003)
N64
Resident Evil 2
PC
Resident Evil
Resident Evil 2
Resident Evil 3: Nemesis
PSX
Resident Evil
Resident Evil 2
Resident Evil 3: Nemesis
Resident Evil Survivor

▲ **Dois desenhos enviados por dois dos nossos leitores: Luís Cerqueira, de Chaves (o desenho de cima) e João Guerreiro, de Albufeira (em baixo).**



Neste Regresso às Aulas dê ao seu filho a chave para a maior biblioteca do mundo

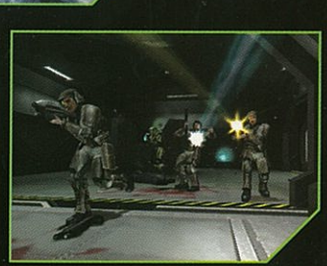
Venha com o seu filho à **Vobis** escolher o computador que lhe vai abrir as portas a um mundo de conhecimentos e fantásticas descobertas. Faça deste um **Regresso às Aulas** que ele nunca mais vai esquecer.

VOBIS
informática para todos
tudo para informática

VOBIS.pt

> AlgarveShopping > Amadora (Worten) > Aveiro (C. Carrefour) > CascaiShopping (Worten) > C. Colombo > C. Vasco da Gama > Funchal > GaiaShopping > GuimaraeShopping (Worten) > Leiria (Worten) > MadeiraShopping > MaiaShopping (Worten) > Marco de Canaveses > NorteShopping > Seixal (Worten) > ViaCatarina (Worten) > Viseu (Worten)

A ÚLTIMA ESPERANÇA DA HUMANIDADE ÉS TU.



RECOMENDADO BGAMER

RECOMENDADO SCORE ★★★★★

multiC 96%

RECOMENDADO Player

XBOX

BUNGIE

EXCLUSIVO XBOX

Chegou o pai de todos os jogos de combate! Halo leva-te para um mundo alienígena onde terás de enfrentar o mais perigoso inimigo da humanidade: os Covenant. Derrota as hordas alienígenas com um vasto arsenal de armas e veículos numa luta contra o tempo para desvendar os terríveis mistérios de Halo. Prepare-te e entra num mundo onde o inesperado pode acontecer... e normalmente acontece.

www.xbox.com/pt

PLAY MORE. PLAY HALO.™

© 2002 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. Microsoft, Xbox e os logótipos Xbox são marcas comerciais registadas ou marcas comerciais da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou noutros países. Outros produtos ou nomes de empresas aqui mencionados poderão ser marcas comerciais registadas dos respectivos donos.